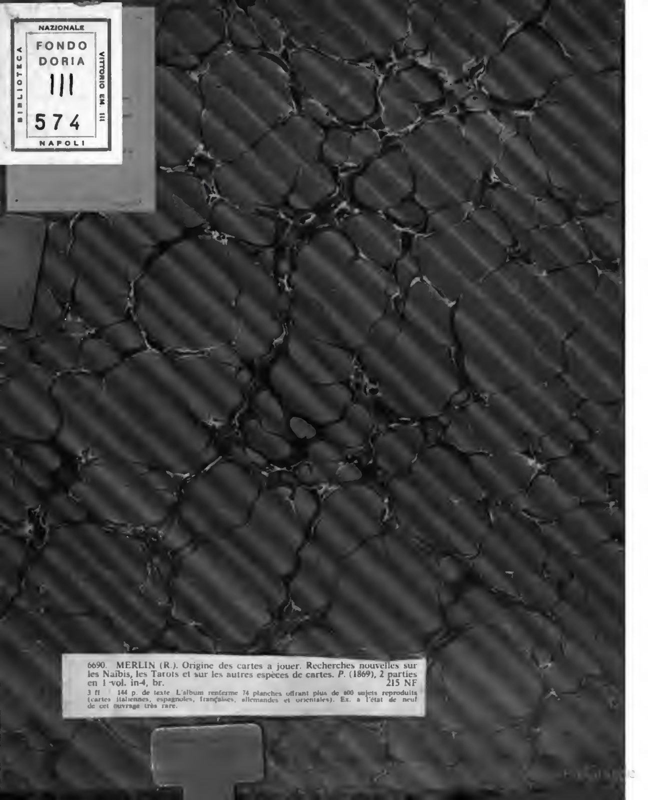
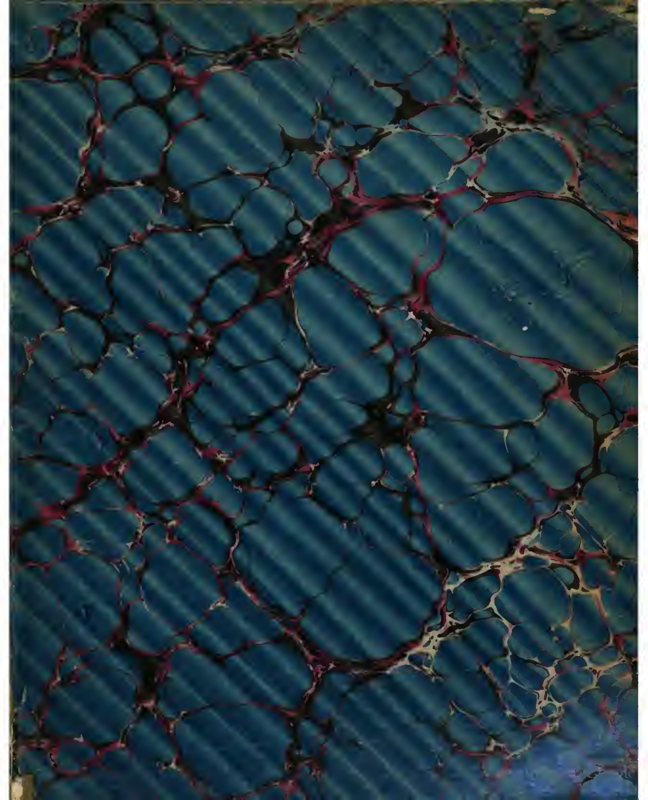


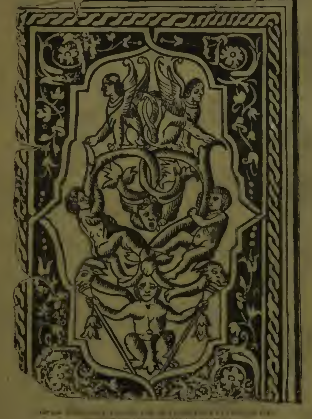


6690. MERLIN (R.). Origine des cartes a jouer. Recherches nouvelles sur les Naïbis, les Tarots et sur les autres espèces de cartes. *P.* (1869), 2 parties en 1 vol. in-4, br. 215 NF

3 ff. 144 p. de texte. L'album renferme 74 planches offrant plus de 600 sujets reproduits (cartes italiennes, espagnoles, françaises, allemandes et orientales). Ex. à l'état de neuf de cet ouvrage très rare.



ORIGINE DES CARTES



[illegible]

PARIS

CHEZ L'AUTEUR, RUE DES ÉCOLES, 46

1869

ORIGINE

DES

CARTES A JOUER

Cet ouvrage se trouve aussi à Paris, chez RAPILLY, quai Malaquais, n° 5, et chez les principaux marchands d'estampes.

ORIGINE

DES

CARTES A JOUER

RECHERCHES NOUVELLES

SUR LES NAÏBIS, LES TAROTS

ET SUR LES AUTRES ESPÈCES DE CARTES

OUVRAGE ACCOMPAGNÉ D'UN

ALBUM DE SOIXANTE-QUATORZE PLANCHES

offrant plus de 600 sujets la plupart peu connus
ou tout à fait nouveaux

PAR R. MERLIN

PRIX : CINQUANTE FRANCS

PARIS

CHEZ L'AUTEUR, RUE DES ÉCOLES, 46

CHEZ RAPILLY, QUAI MALAQUAIS, N° 5

ET CHEZ LES PRINCIPAUX MARCHANDS D'ESTAMPES



TABLE DES PLANCHES.

CARTES ITALIENNES.

CARTES ESPAGNOLES.

CARTES FRANÇAISES.

CARTES ALLEMANDES.

CARTES ORIENTALES.

AVANT-PROPOS.

Dès l'année 1855, lorsque nous préparions notre rapport sur les cartes à jouer envoyées à l'exposition, nous avons été frappé de la ressemblance des jeux de tarots avec les cinquante gravures attribuées au burin de Mantegna, et c'eût été pour nous une révélation de la véritable origine des cartes, si une difficulté grave ne se fût opposée à l'admission de notre système. Les cartes étaient citées dès 1392 et la collection de Mantegna ne date que de 1490.

Cependant nous ne nous sommes pas découragé, et à force de recherches, grâce surtout à des découvertes inattendues, nous présentons aujourd'hui, sinon des preuves certaines, du moins de graves présomptions qui ont amené dans notre esprit une conviction entière.

Que toutes les personnes qui ont bien voulu nous aider de leurs conseils ou de leurs communications reçoivent l'expression de notre reconnaissance.

R. Merlin.

ORIGINE
DES
CARTES A JOUER
RECHERCHES NOUVELLES
SUR
LES NAIBIS, LES TAROTS ET LES AUTRES ESPÈCES DE CARTES.

S'il est facile de se rendre compte de la célérité avec laquelle les grandes découvertes qui intéressent la civilisation font aujourd'hui le tour du monde, on a peine à comprendre comment l'usage des cartes à jouer, qui ne contribuent ni à l'instruction ni au bien-être réel, a pu mettre si peu de temps à se généraliser. Cinq cents ans ne sont pas encore écoulés depuis la première mention des cartes dans un document européen, et déjà elles ont envahi toutes les contrées du monde.

Interrogez tous les voyageurs: partout ils ont vu jouer aux cartes. Sur tous les points du globe où l'Européen a pénétré, les cartes l'ont suivi, dans le sac du soldat, dans les malles du touriste, dans les colis du négociant; et l'on pourrait juger, par la forme de ses cartes et par la nature de ses jeux, de quelle nation européenne l'Indien a reçu sa première civilisation et ses premiers vices; car la passion du jeu a été donnée à l'Amérique par l'Europe en échange de son abrutissante fumée.

Comment expliquer cette rapide propagation des cartes? Est-

ce à la cupidité qu'elle est due ou à la tendance de l'imagination humaine toujours prête à s'abandonner aux rêves de l'illusion, et, par suite, aux chances du hasard? ou plutôt ne doit-on pas l'attribuer à ces deux causes alliées au besoin d'émotions qui semble remplacer, chez les peuples blasés, l'amour du merveilleux si naturel aux nations jeunes encore, et si général à l'Europe du moyen âge?

Ce que les cartes doivent coûter par jour à la société d'heures misérablement perdues et d'argent follement prodigué, nous laissons à la statistique le soin de le calculer et de nous dire en même temps ce qu'elles entraînent de ruines, de suicides et de crimes. Ne pourrions-nous pas demander aussi au moraliste comment ces petits cartons grossièrement dessinés se sont ligués avec la fumée du sauvage américain, pour asphyxier, dans la société française, cet esprit de conversation et cette politesse de mœurs qui firent si longtemps de notre vieille France le pays classique de l'urbanité?

Soyons justes cependant: les cartes n'ont pas créé la passion du jeu. Dès la plus haute antiquité le jeu était déjà au ban de la morale. Mais elles ont développé cette passion en lui offrant un instrument plus commode et plus attrayant. Les cartes, en effet, ont, sur les dés, un grand avantage: ouvrant, comme eux, à l'imagination les riantes perspectives du hasard, elles offrent en même temps un aliment à l'esprit de combinaison et, partant, une satisfaction à l'amour-propre, sentiment qui entre bien plus qu'on ne pense dans les plaisirs du jeu. Combien d'amis passionnés des cartes n'attribuent qu'à leur habileté le gain de la partie et dédaigneraient comme stupides les dés, le lansquenet et les autres jeux où le hasard règne seul?

Mais ne nous appesantissons pas sur ces considérations étrangères à notre but. Contentons-nous de rechercher s'il ne serait

pas possible d'apporter quelque lumière nouvelle dans la question de l'invention des cartes à jouer.

Les cartes à jouer semblent appartenir à une époque assez rapprochée de nous, et déjà cependant leur origine est entourée d'épaisses ténèbres. L'érudition, en s'éveillant tardivement sur cette question, a permis au temps de détruire les monuments qui pouvaient nous éclairer, et maintenant, faute de guides historiques, elle se laisse entraîner par l'imagination, au risque de s'égarer dans les voies du roman.

Aussi, parmi les systèmes qui se sont produits jusqu'à ce jour, il n'en est pas un qui s'appuie sur des bases suffisantes pour satisfaire les esprits sérieux.

Ce ne sont pas néanmoins les travaux qui ont manqué, les recherches qui ont fait défaut.

En effet, depuis le P. Ménestrier[1] qui, le premier en France s'est occupé de l'histoire des cartes, Daniel[2], Bullet[3], Heinecken[4], l'abbé Rive[5], Breitkopf[6], et plusieurs autres savants du dernier siècle, ont étudié cette question, et c'est à leur érudition que l'on doit presque tous les documents écrits dont s'est grossi le dossier de ce procès.

Notre siècle à son tour n'est pas demeuré en arrière de son aîné; l'invention des cartes touchait de trop près à l'histoire de

1. Bibliothèque curieuse et instructive. Trévoux, 1704, petit in-12, 2 vol. (t. II, page 174 et suiv.).

2. Mémoire sur l'origine du jeu de piquet (Journal de Trévoux, mai 1720.)

3. Recherches historiques sur les cartes à jouer. Lyon, 1757, petit in-8.

4. Idée générale d'une collection complète d'estampes. Leipzig, 1771, in-8, fig. (pages 237 et suiv.

5. Notices historiques et critiques de deux manuscrits de la bibliothèque de M. le duc de la Vallière, dont l'un a pour titre : *Le Roman d'Artus de Bretaigne...*; par M. l'abbé Rive.... Paris, impr. de Didot l'aîné 1779, grand in-4, pages 7 à 13. La partie de ces Notices qui concerne les cartes a été réimprimée, in-12, sous le titre de : *Étrennes aux joueurs de cartes. Éclaircissements historiques et critiques sur l'invention des cartes à jouer.* Paris, Didot l'aîné, 1780.

6. « Versuch, den Ursprung der Spielkar- « ten, die Einführung des Leinenpapieres, « und den Anfang der Holzschneidekunst in « Europa zu erforschen, von Joh. Gottl. Imman. Breitkopf.... » (Essai pour rechercher l'origine des cartes à jouer, l'introduction du papier de chiffon et le commencement de la gravure sur bois en Europe.) Leipzig, J. Gottl. Imm. Breitkopf, 1784, in-4, fig.

la gravure et de l'imprimerie pour qu'il y restât indifférent. Les travaux de Singer[1], Cicognara[2] Duchesne aîné[3], Leber[4], M. Chatto[5], M. Boiteau[6], témoignent de l'intérêt qui s'attache encore à cette question.

Toutefois, à l'exception de la connaissance plus intime que les Italiens nous ont fait faire avec les Tarots, il a été ajouté peu de faits positifs à ceux que les premiers écrivains avaient signalés.

C'est donc à recueillir les documents déjà connus, à les commenter, à les torturer au profit de systèmes plus ou moins nouveaux, plus ou moins ingénieux, qu'on s'est borné dans ces derniers temps et qu'on semble destiné à se borner encore, tant que le hasard ne viendra pas nous révéler quelque monument inconnu ou quelque document authentique propre à résoudre complétement le problème.

A quelle époque remonte l'invention des cartes? Dans quelle contrée de l'Occident ou de l'Orient ont-elles pris naissance? telles sont les questions débattues depuis plus d'un siècle et dont la solution est encore attendue.

I

DATE DE L'INVENTION DES CARTES A JOUER.

Recherchons d'abord l'époque à laquelle les cartes ont commencé à être connues en Europe, et passons en revue toutes les dates qui ont été mises en avant jusqu'à ce jour.

1. *Researches inta the history of Playing Cards, with illustrations on the origin of printing and engraving on wood*, by Samuel Weller Singer. London, 1816, in-4, figures.

2. *Memorie spettanti alla storia della calcografia*. Prato, 1831, in-8, et atlas in-fol.

3. Observation sur les cartes à jouer par M. Duchesne aîné, (*Annuaire de la société de l'histoire de France*, pour 1837) pages 184 et suiv. in-18.

4. Études historiques sur les cartes françaises (*Mémoires de la Société royale des antiquaires de France*, t. XVI, Paris, 1842, in-8, fig., pages 256 à 384). Il y a eu quelques exemplaires tirés à part.

5. *Facts and speculations on the origin and history of playing cards*, by Will. Andr. Chatto. London, J. R. Smith, 1848, gr. in-8, fig.

6. *Les Cartes à jouer et la Cartomancie*, par M. P. Boiteau d'Ambly. Paris, Hachette, 1854, in-12, fig. sur bois. (Bibliothèque des chemins de fer.)

Ces dates sont circonscrites entre la fin du quatorzième siècle et celle du treizième.

1392. — Au commencement du dix-huitième siècle, le P. Ménestrier découvrit, dans les registres de la Chambre des comptes, un compte de Charles Poupart, argentier (trésorier) du roi Charles VI, pour un an, à commencer le 1er février 1392. On y trouve cette mention : « à Jacquemin Gringonneur, peintre, « pour trois jeux de cartes à or et diverses couleurs, de plusieurs « devises, pour porter devers ledit seigneur pour son esbatte- « ment, LVI sols parisis. »

1387. — Dans un Recueil de lois espagnoles (*Recopilacion de las leyes destos reynos....* 1640) l'abbé Rive a trouvé, à la date de 1387, une défense de Jean Ier, roi de Castille, de jouer aux dés ni aux cartes en public ou en particulier (*de jugar dados ne naypes en publico ne en escondido....*)

1379. — Dans sa chronique de Viterbe, Jean de Covelluzzo rapporte qu'en 1379 le jeu de cartes fut introduit à Viterbe[1] et qu'il vient du pays des Sarrazins où il est nommé Naib.

1375. — La Bibliothèque impériale possède un manuscrit d'une traduction de la *Cité de Dieu* de saint Augustin par Raoul de Presle, qui l'a terminée en 1375. Le manuscrit est orné de miniatures dont l'une, reproduite dans le *Magasin pittoresque* d'avril 1836, représente trois personnages debout devant une table et jouant aux cartes françaises.

1367. — L'*Histoire de Jehan de Saintré*, page de Charles V, offre un passage non moins remarquable : le gouver-

1. A la page 213 de son Histoire de la ville de Viterbe (*Istoria della città di Viterbo*, Roma, 1742, in-fol.) Felliciano Bussi, après avoir dit qu'en 1379 le jeu de cartes fut introduit à Viterbe, cite son autorité dans les termes suivants: Dicendo il Covelluzzo alla pagina 28, tergo : *Anno 1379 fu recato in Viterbo il gioco delle carte che venne de Saracenia e chiamasi fra loro Naib.*

Bussi, dans sa préface, nous apprend que son histoire a pour base deux chroniques manuscrites, celle de Nic. de la Tuccia et celle de Jean de Juzzo de Covelluzzo, cité plus haut. Ce dernier annaliste vivait au quinzième siècle, et Bussi présume qu'il est mort vers 1480, car à cette date on lit a la page 80 de son manuscrit : *Et in questo vi lasso ciptadini mii et vone nel altro mondo.*

C'est à M. Leber que l'on doit la découverte de ce document.

neur des pages reproche à ceux-ci d'être *noiseux et joueux de cartes.*

1350. — Dans le *Pèlerinage de l'Homme*, poëme composé vers 1350 par Guill. de Guilleville, et imprimé à Paris par Vérard en 1501, se trouvent les vers suivants, folio xlv :

> Jeux de tables et d'eschiquiers,
> De boules et mereilliers,
> De cartes, jeux de tricherie....

Et folio lxxij :

> Maints ieux qui sont deniez
> Aux merelles, quartez et dez

1341. — On trouve aussi dans le poëme du *Renard le contrefait,* composé en 1341 :

> Jouent aux dez, aux cartes, aux tables.

1332. — Guévara, dans ses *Lettres familières*, donne très au long les statuts accordés, en 1332, à l'ordre militaire de la Banda, par Alphonse XI, roi de Castille. Il y est expressément défendu aux chevaliers de jouer aux cartes.

1300. — L'auteur du *Jeu d'or* (Gulden Spil), imprimé à Augsbourg en 1472, par Gunther Zainer, dit que le jeu de cartes, d'après ce qu'il a lu, est venu en Allemagne l'an 1300.

1299. — Enfin dans un manuscrit de Sandro di Pipozzo (*il Governo della famiglia*), composé en 1299, on lit : *Se giucherà di danari o cosi o alle carte....*

Voilà, dira-t-on, des dates bien décisives et qui prouvent évidemment que les cartes étaient connues dès la fin du treizième siècle.

Malheureusement pour les investigateurs de ces précieux documents, la critique n'a pas respecté leurs illusions, elle a eu l'in-

discrète fantaisie de soumettre cet or à son inflexible pierre de touche, et une seule de ces dates a résisté à l'épreuve, c'est le compte de Poupart de 1392. Le témoignage de Covelluzzo n'est pas contemporain, et dans toutes les autres citations, le nom des cartes est reconnu aujourd'hui pour être une interpolation, comme le manuscrit de la *Cité de Dieu* pour appartenir au quinzième siècle.

Montrons, du reste, comment, après un examen sérieux, ces dates ont été réfutées. Pour plus de clarté, nous les représenterons dans le même ordre que nous les avons citées.

1392. — Compte de Poupart. Date non contestée, mais application erronée. Gringonneur n'est pas présenté comme inventeur des cartes, mais comme peintre, et les expressions, ainsi que le prix payé, prouvent que les cartes étaient déjà connues.

1387. — Ordonnance de Jean I[er], roi de Castille. Le mot *naypes* ne se trouve ni dans l'édition des *Ordenanças reales de Castilla*, imprimée en 1545 à Medina del Campo, ni dans l'édition de 1508. C'est une addition introduite dans les *Recopilaciones* de 1640.

1379. — Chronique de Viterbe de Covelluzzo. Cette date ne peut rien prouver, puisque le chroniqueur est de cent ans postérieur au fait qu'il raconte, et que l'historien qui le cite le regarde lui-même comme un écrivain d'une singulière crédulité (voy. ci-après page 18, note 2). Cependant nous accepterons volontiers cette date de 1379.

1375. — En citant le manuscrit de la *Cité de Dieu* traduite par Raoul de Presle et lui donnant la date de 1375, on a fait confusion. Cette date est celle de la traduction et non celle du manuscrit, qui, d'après l'examen des costumes, ne remonte pas au delà du règne de Charles VI.

1367. — C'est bien légèrement qu'on a voulu s'appuyer de cette date tirée de l'histoire de Jehan de Saintré. Cette histoire est un roman d'Antoine de la Salle, qui, du reste, ne l'a com-

posé qu'en 1459, bien postérieurement à la connaissance des cartes. De plus, il est reconnu que le mot cartes n'existe pas dans les manuscrits les plus anciens.

Ajoutons que, dans son ordonnance de 1369, Charles V, en interdisant les jeux qui ne contribuent pas à exercer les citoyens aux vertus militaires, ne parle pas des cartes, bien qu'il énumère tous les jeux alors en usage. En 1395, Charles VI renouvelait l'ordonnance de son père, sans dire non plus un seul mot des cartes.

1350. — *Pèlerinage de l'homme....* Le mot cartes est une interpolation dans l'édition de Vérard, 1501. Les manuscrits de Guillaume de Guilleville, examinés par M. Paulin Paris, donnent comme il suit les vers cités plus haut d'après l'édition de Vérard.

Gieux de bastiaux, de jongleurs,
De tables et de eschequiers,
De boules et de mereliers,
De dez et d'entregesterie,
Et de mainte autre muserie.

Et plus loin :

A mains geux qui sont devees
Aux merelles, tables et dez.

1341. — Autre interpolation du mot cartes.... Le manuscrit cité du *Renard le contrefait* (nº 6985,3, de la Bibliothèque impériale) est tout au plus de 1450, et, dans le manuscrit 7630,4, plus ancien de plus d'un siècle, il n'y a pas trace du nom des cartes. Voici comme le vers déjà cité s'y trouve écrit.

Jouent à ieux de dez, ou de tables.

1332. — Les statuts de la Banda, qui fournissent cette date, ne nous sont connus que par les lettres de Guévara, mais ni les éditions espagnoles de ces lettres, ni les traductions italiennes, ne font mention des cartes, c'est une addition faite au seizième

siècle par le traducteur français Guterry; l'abbé Rive a pris sa citation dans cette traduction, ainsi interpolée.

1300. — L'auteur du *Jeu d'or*, en avançant que les cartes furent introduites en Allemagne en 1300, dit seulement qu'il a lu ce fait quelque part (selon ce que j'ai lu, *als ich gelesen han*). Est-ce là une autorité? D'ailleurs son livre n'a été imprimé qu'en 1472.

1299. — L'ouvrage de Sandro di Popozzo, qui parle des cartes, a pu être composé en effet en 1299, mais la copie qu'on en connaît n'est pas antérieure à 1400, au jugement de Zani.

On voit à quoi se réduit tout cet arsenal de citations : des interpolations manifestes ou des allégations d'auteurs postérieurs de plus de cent ans aux faits qu'ils mettent en avant.

Rien ne prouve donc jusqu'ici que la connaissance des cartes en Europe remonte au delà du dernier quart du quatorzième siècle; résultat d'accord avec l'observation de M. Duchesne, qui place ce fait entre 1392 et 1369, pour la France, se fondant sur l'absence du nom des cartes dans la longue énumération des jeux défendus par l'ordonnance de Charles V, en l'année 1369.

II

PATRIE DES CARTES.

Sont-elles d'origine orientale?

Origine arabe. — Origine indienne.

Attribuées longtemps aux Français, les cartes furent ensuite réclamées par les Italiens, les Espagnols, les Allemands, et aujour-

1. Les citations et explications qui précèdent sont empruntées, partie à la dissertation de M. Duchesne aîné (*Observations sur les cartes à jouer*) dans l'*Annuaire* de la Société de l'histoire de France pour 1837, pages 184 et 185, partie à l'ouvrage déjà cité page 4, de M. Chatto, pages 67 et suivantes.

d'hui qu'il est de mode de chercher tout dans l'Orient [1], on veut, à grand renfort de conjectures, trouver dans l'Asie le berceau de ces jeux. Partagés entre l'Arabie, l'Indoustan, la Chine et l'Égypte, les défenseurs de l'Orient déploient pour leur cause d'autant plus de zèle qu'ils plaident d'office; efforts bien désintéressés, car les peuples dont ils se font les avocats ne se doutent pas du procès, ils ne réclament rien, et leurs anciens auteurs paraissent n'avoir jamais soupçonné l'existence des cartes.

De toutes les opinions qui placent dans l'Orient le berceau des cartes à jouer, celle qui attribue aux Arabes l'introduction de ce jeu en Europe est certainement la plus ancienne. Il paraît qu'elle avait déjà cours en Italie à la fin du quinzième siècle, puisque, dans sa chronique de Viterbe, qui s'arrête à 1480, l'annaliste Jean de Covelluzzo dit qu'*en* 1379 *le jeu de cartes fut introduit dans cette ville, et qu'il vient du pays des Sarrasins où il est nommé Naïb.*

C'est la physionomie étrangère du mot *naïbi* qui avait donné lieu, sans doute, à la croyance rapportée par Covelluzzo; c'est elle qui, plus tard, déroutant les étymologistes, leur a fait chercher dans les langues sémitiques l'origine d'un nom qu'ils ne trouvaient ni dans l'italien, qui nomma longtemps les cartes *naïbi*, ni dans l'idiome espagnol où elles sont encore appelées *naipes*.

Aussi Covarruvias, dans son *Tesoro de la lengua castellana*, 1671, tout en donnant au mot *naipes* une étymologie évidemment

1. En 1773, Court de Gébelin, ce grand rêveur étymologiste, a prétendu retrouver dans le Tarot le livre de la science secrète des anciens Égyptiens. Aujourd'hui deux nouveaux adeptes reproduisent ces rêveries, sous le bénéfice d'autres attributions. M. Vailsant dans l'ouvrage qu'il a intitulé : *les Romes, histoire vraie des vrais Bohémiens*, 1857, voit dans les figures du Tarot les plus hautes conceptions de la sagesse indienne, et M. Éliphas Lévi (Alphonse Constant) explique le Tarot comme la révélation des mystères de la cabale hébraïque (voir de cet auteur : *Dogme et rituel de la haute magie*, 1856, 2 vol. in-8, pages 211 et suiv., 278 et suiv., et son autre ouvrage ayant pour titre : *Histoire de la magie*, 1860, 1 vol. in-8, passim).

controuvée[1], ajoute-t-il que les grammairiens Tamarid [2] et Sanchez [3] pensent que le mot *naipes* est arabe.

L'Italien Salvini, dans ses notes sur la comédie de Buonarotti, *la Fiera*, disait aussi, en 1726 : « Naïbi ou cartes à jouer, en espagnol *naipes*, mot emprunté *peut-être* comme beaucoup d'autres à la langue arabe par les Espagnols. *Peut-être* aussi les cartes elles-mêmes viennent-elles des Maures. »

Séduit à son tour par la ressemblance apparente du mot *naïbi* avec les mots hébreux et arabes *nabi*, *nabaa*, *na'a* [4], qui emportent avec eux l'idée de prophétie, de prédiction, de magie, assez concordante du reste avec un des usages que l'on fait *aujourd'hui* des cartes, Breitkopf admit l'introduction du jeu de cartes en Europe par les Arabes. Toutefois il ne les en regardait pas

1. Covarruvias donne le mot *naipe* comme formé de l'appellation des deux lettres N et P (Na y Pe), chiffre d'un prétendu Nicolas Pepin, auteur supposé des premières cartes.

Du reste, voici le passage de Covarruvias: « Naipes. Libro descuadernado eo que « se lee comunmente en todos estados, que « pudiera estar en el catalogo de los repro- « vados Dixeron se naipes de la cifra pri- « mera que tuvieron ; en la qual se encer- « rava el nombre del inventor. Eran una N « y P. Y de alli parecio llamarlos naipes : « pero las dichas letras dezian Nicolas Pepin. « Tamarid piensa ser arabigo y lo mesmo el « Brocense. »

Le *Diccionario de la lengua espanola*, Madrid, 1734, in fol., reproduit cette étymologie du mot Naipes.

2. François Lopez Tamarid, portionaire de Grenade, écrivait au commencement du dix-septième siècle. On a de lui : *Diccionario de los vocabulos que tomo de los Arabigos la lengua espanola* (Voy. Nic. Antonio, *Bibliotheca hispana*.)

3. François Sanchez, nommé *Brocensis*, *el Brocense*, du lieu de sa naissance appelé las Brozas, en Estramadure, était né vers 1553. Il est connu surtout par sa précieuse grammaire latine, *Minerva*, publiée pour la première fois à Salamanque, en 1587 : on a de lui aussi : *Notas a las obras de Garcilasso de la Vega*, Salamanque, 1574, et : *Doctrinas del estoico filosofo Epicteto*, Salamanque, 1600. — Son nom latinisé est *Sanctius*. (Voy. Antonio, *Bibliotheca hispana*, pag. 473, 474.)

4. L'inefficacité de toutes ces recherches étymologiques prouve qu'on a attaché beaucoup trop d'importance à ce mot *naibi* et qu'on s'est trompé singulièrement en espérant y trouver un guide, pour remonter jusques au berceau des cartes.

On aurait sans doute mis beaucoup moins d'acharnement à poursuivre cette chimère, si l'on avait voulu remarquer d'abord qu'un grand nombre de jeux ont des noms dont il est impossible de comprendre le motif. Quel secours trouver dans les noms de *hocca*, de *poque*, de *romestecq*, de *bogue*, de *bezigue*, pour découvrir le pays où ces jeux ont été inventés? Dira-t-on que le *hoc* nous vient des anciens Romains, parce que le mot *hoc* est un pronom latin? Que le *bog* nous vient des Russes, parce qu'en russe, *bog* signifie *Dieu*? Demandez aux Italiens eux-mêmes de vous expliquer les mots *taroco* et *minchiate*, noms de deux jeux de tarots; et s'ils ne vous satisfont pas, ne vous étonnez pas que le mot *naibi* soit inexplicable. N'est-il pas plus simple de reconnaître dans ces mots des caprices d'inventeurs ou un calcul pour attirer l'attention par la singularité et l'étrangeté des dénominations.

comme les inventeurs. Croyant apercevoir certaines analogies entre ce jeu et celui des échecs, dont l'origine est évidemment indienne, il en concluait que les cartes dérivaient des échecs, et qu'elles devaient avoir la même patrie. Selon lui elles durent être transmises aux Arabes par ce peuple que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Bohémiens, d'Égyptiens, de Zinganes, etc., et qui chassé de l'Inde, traversa le nord de l'Asie et l'Afrique et pénétra en Europe vers le commencement du quinzième siècle. Dans le système de l'auteur allemand, c'est directement des Arabes, pendant leurs incursions et leurs divers séjours en Italie, en France et en Espagne, et avant l'arrivée des Bohémiens en Europe, que ces trois contrées auraient reçu la connaissance des cartes.

Ce romanesque itinéraire a été suivi depuis par Singer, par Cicognara, par M. Leber, et par M. Paul Lacroix. M. Boiteau d'Ambly l'a également adopté, mais il l'abrége d'une étape en amenant les cartes directement de l'Inde en Europe dans la besace des Bohémiens, sans les faire passer par les Arabes.

Moins affirmatif que M. Boiteau, mais non moins zélé partisan de l'origine indienne, M. Chatto, auteur du plus consciencieux travail sur l'histoire des cartes, s'est efforcé de soutenir l'opinion de Breitkopf par rapport à la parenté des cartes avec les échecs.

Nous ne le suivrons pas dans ses recherches étymologiques et dans ses rapprochements ingénieux sans doute, mais peu concluants. Toutefois nous ne pouvons nous dispenser d'entrer avec lui dans quelques détails relativement à plusieurs jeux indiens sur lesquels s'appuient principalement ses conjectures.

Le premier de ces jeux, appelé *tchaturanga* (les quatre *anga* [1] ou les quatre éléments d'une armée), et plus fréquemment *tcha-*

1. Ce sont, d'après l'*Amaracocha*, les éléphants, les chariots, les chevaux et les fantassins.

turaji (les quatre rois), est un ancien jeu d'échecs indien dont W. Jones a donné la notice d'après le *Blavichia Pourana*. Ce jeu, qui se jouait à quatre personnes, deux contre deux, était composé de quatre armées distinguées l'une de l'autre par la couleur des pièces, le rouge, le vert, le jaune et le noir, disposition dans laquelle M. Chatto croit reconnaître l'origine des cartes, celles-ci, selon lui, représentant quatre armées en présence. Ajoutons que dans le *tchaturanga*, la marche des pièces était réglée par les dés comme dans le trictrac.

Mais c'est particulièrement sur les jeux de cartes hindoustanies que M. Chatto base son opinion. Il en décrit trois, de forme circulaire, qui se trouvent dans le musée de la Société asiatique de Londres. L'un composé de cent vingt cartes partagées en dix séries de douze cartes chacune, offre, pour marque de chaque série, le symbole d'une des incarnations de Vichnou. Les deux autres n'ont que quatre-vingt-seize cartes divisées en huit suites, chacune de ces suites formée de douze cartes comme dans le jeu de Vichnou. Un de ces deux jeux a été donné au capitaine Smith par un brahme qui attribuait à ce jeu plus de mille ans d'antiquité.

Bien que ces deux derniers jeux et plusieurs autres, qui sont conservés dans divers cabinets européens[1], aient entre eux quel-

1. Singer, p. 16 et 49, donne sept figures d'un jeu rectangulaire du cabinet de M. Douce. Ces cartes sont peintes sur ivoire et rehaussées d'or. Il en cite d'autres de forme ronde, appartenant au même amateur, et peintes également sur ivoire, avec la même délicatesse.

Onze cartes peintes en miniature sur ivoire, et de la forme des cartes d'Europe, ont été rapportées d'Egypte par M. Prisse (*Magasin pittoresque*, t. XIV, nov. 1849, p. 455). Un jeu de même forme, peint avec la plus exquise délicatesse, est partie dans la belle collection de M. Didot, partie entre nos mains (Voy. pl. 71), et nous devons à l'obligeance de M. Lavanchy la communication d'un beau jeu circulaire rehaussé d'or, avec une jolie fleur au revers. C'est dans un voyage fait aux Indes par cet habile négociant, dans l'intérêt du commerce français, qu'il a été acheté en 1848, à Cachemir. Nous en donnons les 16 figures, planches 72 et 73, et les pl. 74 et 75 offrent la copie des figures d'un autre jeu plus simple dont un hasard heureux nous a procuré l'acquisition. Nous possédons également un autre ghendgifeh de la forme d'un carré long.

On trouvera dans l'ouvrage de M. Chatto, p. 42, deux planches représentant les seize figures du ghendgifeh ; elles sont presque identiques avec les nôtres.

ques différences dans les marques et dans les couleurs, on peut les ramener aux marques de celui dont il va être question, et, comparaison faite, nous ne doutons pas qu'en effet ce ne soit le même jeu dans lequel l'ignorance, l'inhabileté ou le caprice des artistes indigènes ont introduit ces variétés.

Ce jeu qui, à bon droit, a fixé plus particulièrement l'attention de M. Chatto, dont nous empruntons les renseignements suivants, est celui que l'on trouve en usage aujourd'hui parmi les musulmans de l'Inde. Suivant le *Calcutta Magazine* (1815, t. II), il est connu sous les noms de *gunjeefu* ou *ghendgifeh* et de *tas* ou *taj* (couronne), et se compose de quatre-vingt-seize cartes, partagées en huit séries de douze cartes. Chaque série comprend deux figures (le roi et le vizir) et dix cartes de points, de 1 à 10. Comme les quatre couleurs de nos cartes d'Europe, les huit séries du *tas* se distinguent l'une de l'autre par la représentation d'un objet répété sur toutes les cartes de la série en nombre égal à celui des points qui forment la valeur de la carte. Ces huit séries ont pour signes distinctifs :

La première, des *couronnes* (*tas*) ;

La deuxième, des *pleines lunes :* ce sont, en réalité, des pièces de monnaie d'argent, comme l'indique leur nom *soofed* (*blanc*), abréviation des mots *zuri soofed* (*monnaie d'argent*) ;

La troisième, des *sabres* (*shumsheer*);

La quatrième, des *esclaves* (*gholam*) ;

La cinquième, des *harpes* (*shung*) qu'on pourrait prendre aussi pour des oiseaux ou des casques;

La sixième, des *soleils* ; ainsi qu'aux lunes, le nom par lequel on désigne cette série, appelée *soorkh* (*rouge*), est l'abrégé des mots *zuri soorkh*, monnaie d'or, d'où l'on peut conclure que le signe primitif était une monnaie d'or, comme les lunes étaient des monnaies d'argent ;

La septième, des *diplômes royaux* (*barât*), feuilles de papier carré long avec les caractères tâliq *brât ;*

La huitième et dernière, des *ballots de marchandises* (*quimash*), espèces de carrés longs à angles arrondis, qui représentent plus probablement les coussins que les Orientaux placent derrière eux et qui ont la forme de nos traversins d'Europe[1].

Ces huit séries se groupent en deux sections de quatre séries chacune : la première section ou section *supérieure* (*bishbur*) comprend les couronnes, les lunes, les sabres et les esclaves; la seconde ou l'*inférieure* (*kunbur*) a pour partage les harpes, les soleils, les diplômes et les coussins.

D'après les règles du jeu, dans les quatre séries de la section supérieure, le dix suit immédiatement en valeur le roi et le vizir, et l'as se trouve la carte la plus faible; dans la série de la section inférieure, c'est le contraire : après le roi et le vizir, l'as est la plus forte carte, puis viennent les deux, les trois, etc., de sorte que le dix est la dernière et la plus basse des cartes.

Ce jeu se joue à deux ou à trois personnes.

A la lecture de cette description une observation nous frappe tout d'abord, c'est que, dans le *ghendgifeh*, les marques des séries ainsi que les règles offrent une grande analogie avec celles du jeu national des Espagnols, le jeu de l'*hombre*; ainsi on y trouve les deniers remplacés par des *lunes* et des *soleils*, mais reconnaissables encore non-seulement à leur forme[2], mais aussi

1. C'est ainsi, du reste, que les a jugés Singer. Dans la nomenclature qu'il donne, p. 49, des séries du beau jeu d'ivoire de M. Douce, il les nomme *cushions* (coussins).

2. Les peintres orientaux ne s'astreignent pas à l'uniformité dans les dessins des signes distinctifs des huit séries de leurs cartes. Toutefois il n'est pas difficile de les reconnaître avec un peu d'attention. Ainsi dans les trois jeux dont nous donnons des spécimens (jeu persan d'ivoire, jeu de Cachemir de M. Lavanchy et jeu rond de notre propre collection), on ne peut méconnaître :

Les couronnes	nº 1	pl.	71
Les lunes	nº 2	—	»
Les sabres	nº 3	—	»
Les esclaves	nº 4	—	»
Les harpes	nº 5	—	»
Les soleils	nº 6	—	»
Les diplômes	nº 7	—	»
Les coussins	nº 8	—	»

3. Les *soofed* sont des pleines lunes dans les cartes en ivoire du cabinet de M. Douce (voy Singer, p. 16) dans le tarot persan de M. Prisse (*Magasin pittoresque*, t. XIV, nov. 1846, p. 365), dans nos cartes persanes et dans le jeu hindustani de M. Lavanchy.

à leurs noms, qui ne sont, comme nous l'avons vu, que l'abréviation de mots signifiant, dans la langue du pays, *monnaies d'argent*, *monnaies d'or*. On y reconnaît également les épées ou sabres *shumsheer*.

En voyant ces singulières ressemblances, n'est-il pas naturel de penser que ce jeu hindoustani est un emprunt fait aux Européens?

Cette remarque n'a pas échappé à M. Chatto, mais il en tire une conséquence opposée à la nôtre ; en effet, tout en convenant que les rapports de signes distinctifs et de règles, remarqués entre le *ghendgifeh* et les jeux européens, peuvent prouver aussi bien l'importation des cartes d'Europe dans l'Hindoustan, que l'introduction de ce jeu en Europe par l'Orient, tout en reconnaissant que les cartes étaient en usage en Occident depuis près de cent ans déjà quand les Portugais firent la conquête des Indes, M. Chatto, le croirait-on! persiste à se décider pour l'origine orientale; et sur quoi s'appuie-t-il? sur la généalogie imaginaire des cartes qu'il suppose dérivées des échecs, et sur une prétendue tradition[1] indienne dont on ne trouve aucune trace dans les auteurs anciens, ainsi que M. Chatto l'avoue lui-même.

Pour nous, nous ne partagerons pas l'opinion de ce savant, et nous n'hésiterons pas à affirmer qu'une étude attentive des divers systèmes de l'origine orientale des cartes fera bientôt reconnaître que l'imagination en a fait à peu près tous les frais; les conjectures sur lesquelles ils s'appuient ne peuvent soutenir un examen sérieux.

Quels sont en effet les motifs sur lesquels se fondent les partisans de ces systèmes?

Examinons d'abord celui de l'origine arabe; ses bases sont :

L'analogie apparente du mot *naïbi*, nom des cartes primitives,

1. D'après les mahométans de l'Inde, les cartes auraient été inventées par une sultane pour occuper son mari et le distraire de l'habitude de s'arracher les poils de la barbe dans ses moments d'ennui et de désœuvrement.

avec les mots hébreux ou arabes *nabi*, *naba*, *nabaa*, qui emportent avec eux l'idée de prophétie ;

La supposition que l'usage de tirer les cartes existait dans l'Orient avant qu'il parût en Europe ;

Enfin la citation de Covelluzzo affirmant que les cartes viennent du pays des Sarrasins où elles sont appelées *naïb*.

De sérieuses objections sont opposées à ces hypothèses.

Pour que l'analogie apparente du mot *naïb* avec les mots *nabi*, *nabaa*, etc., eût quelque valeur dans cette question, il faudrait d'abord qu'il fût prouvé que, chez les nations sémitiques, les cartes ont été jadis un moyen de prédire l'avenir. Or, tout démontre qu'il n'en est rien, et, si la cabale et l'astrologie judiciaire n'ont pas été seules chez ces peuples en possession du monopole de l'avenir, il est constant qu'on ne trouve dans l'histoire des Juifs et des Arabes nulle trace de la divination par les cartes, au moins ne nous en signale-t-on aucune; il est même certain qu'en Europe ce mode de divination est beaucoup plus moderne que les cartes elles-mêmes [1].

1. Peucer a publié, en 1552, un traité des diverses méthodes connues de lire dans l'avenir (*Commentarius de præcipuis divinationum generibus*). Il ne dit pas un mot de la divination par les cartes. — Le Dictionnaire de Richelet de 1732 garde le même silence, bien qu'il explique les mots astrologie, chiromancie, géomancie, nécromancie, horoscope. — Enfin M. Boiteau lui-même, dont tout le système repose sur la supposition que les cartes sont entrées en Europe comme moyen de divination avec les Bohémiens venant de l'Inde, est obligé d'avouer (p. 321) que même, « sous Louis XIV, on ne voit pas que les cartes aient joué leur rôle à la cour dans les consultations des magiciens. » Il est vrai qu'il tourne habilement la difficulté en distinguant une cartomancie inférieure pratiquée dans les foires, qui, selon lui, daterait du jour où, dans son système, les Bohémiens ont introduit les cartes en Europe, entre l'année 1275 et l'année 1325 (p. 320). Cette distinction est-elle bien admissible? Nous en appelons à l'auteur lui-même et nous lui soumettrons une question : il regarde le tarot comme le père des autres cartes (p. 306), et cependant (p. 321) il nous raconte comment Alliette, qui déjà en 1770 avait donné un traité sur l'art de tirer les cartes avec un jeu de piquet, s'inspira des rêveries de Court de Gebelin sur l'origine égyptienne des tarots et inventa, vers 1783, la divination par ces cartes bizarres ; quelles seraient donc alors les cartes avec lesquelles ces Indiens fugitifs auraient dit la bonne aventure quand ils vinrent en Occident, si les tarots sont les cartes primitives et si c'est Alliette qui inventa, au dix-huitième siècle, la divination par les tarots?

Est-il probable d'ailleurs que si la divination par les tarots avait existé au moyen âge Court de Gébelin n'en eût pas eu connaissance et n'en eût pas fait mention?

Que M. Boiteau veuille bien nous pardonner notre divergence d'opinion. Si nous ne sommes pas d'accord avec lui sur l'origine des cartes, nous sommes parfaitement d'ac-

Venons au passage de Covelluzzo : « En 1379, dit-il, le jeu de cartes fut introduit à Viterbe ; il venait du pays des Sarrasins où il est nommé *naïb*[1]. »

Certes, au premier coup d'œil, cette affirmation semble décider la question et ne plus laisser place au doute ou à l'objection, mais, quand on ne se laisse pas fasciner par la première apparence et qu'on examine avec attention et l'âge de l'auteur, et cette assertion elle-même, on reconnaît qu'en admettant même comme certaine la date de 1379 pour l'introduction des cartes à Viterbe, ce témoignage ne peut avoir, quant à l'origine sarrasine des cartes, que la valeur d'une opinion personnelle, ou, tout au plus, celle d'une croyance répandue à Viterbe à l'époque où cet annaliste écrivait ses notes, c'est-à-dire à la fin du quinzième siècle. En effet :

1° Covelluzzo n'est pas contemporain de la circonstance qu'il raconte, puisqu'il termine sa chronique en 1480, cent un ans après la date du fait qu'il signale ; de plus il est regardé comme passablement crédule par l'historien même qui le suit et le cite[2] ;

2° Aucun document arabe ne présente le mot *naïb* avec la signification de cartes à jouer, et le voyageur européen le plus ancien qui dise avoir vu des cartes en Arabie, Niebuhr, est de la deuxième moitié du dix-huitième siècle ; encore donne-t-il aux cartes le nom de *La'eb el kamar*[3], assez peu ressemblant au mot *naïbi* ;

cord avec ses lecteurs pour reconnaître dans son ouvrage un livre amusant, et nous admirons plus que tout autre comment sa plume spirituelle a pu jeter autant de charme sur un sujet aussi ingrat.

1. Voir plus haut, page 5.

2. A l'occasion d'un miracle raconté par Covelluzzo, Bussi ajoute en note, p. 222 : « Questo racconto del Covelluzzo dee considerarsi come una voce sparsa in questo tempo « intorno la compagnia (de' Bianchi) di cui « si favella, la quale dal detto cronista come « forse la più commune fu notata della maniera che se spacciava. »

Ce jugement n'est-il pas merveilleusement applicable à l'assertion de Covelluzzo relative aux cartes ?

3. Ce nom, indiqué par Niebuhr, signifiant simplement *jeu de hasard*, n'est-on pas en droit d'en conclure que les cartes n'avaient pas même de nom spécial chez les Arabes à l'époque du voyage de cet auteur.

Le Dictionnaire arabe-français publié en 1837, in-8, par M. Marcel, qui est resté en Égypte pendant l'expédition de Napoléon Ier, donne au jeu de cartes le nom de *la'ab el ouéreq*, jeu des feuilles de papier.

3° Le jeu de cartes est une contravention formelle à deux préceptes importants du Coran : la prohibition des jeux de hasard et celle des représentations de figures humaines ;

4° Enfin les cartes elles-mêmes semblent être restées longtemps tout à fait inconnues aux Arabes, et l'on n'en trouve aucune mention dans les anciens auteurs musulmans, même dans *les Mille et une Nuits*, qui auraient eu tant d'occasions de parler de ce jeu s'il avait été usité en Arabie.

Quand on connaît l'attachement des sectateurs d'Omar à leur religion, on se demande comment on peut supposer que les Arabes aient été les inventeurs ou les importateurs en Europe d'un jeu, qui, proscrit dans leur loi par une double défense, n'aurait pu se jouer chez eux qu'en secret. Aussi ne connaît-on aucune carte de fabrique arabe, même dans les pays où ces mahométans vivent avec les Européens dans des relations journalières. S'il est en Orient des pays dans lesquels les nations musulmanes se permettent les cartes, ce sont uniquement ceux où les Chiites, sectateurs d'Ali, ont adouci les rigueurs du Coran au profit de leurs goûts et de leur sensualité ; c'est l'Hindoustan, c'est la Perse ; encore les hommes qui se piquent d'une conduite régulière, s'en abstiennent-ils [1].

L'origine indienne est-elle plus soutenable ? Pesons à leur tour

1. Dans son roman d'Hadji-Baba, peinture fidèle des mœurs persanes, M. Morier, qui a longtemps séjourné en Perse, fait dire au Mullah-Nadân qui recherche la réputation de sainteté : « Je ne fume ni ne bois de vin devant les hommes, je ne joue ni aux échecs, ni au *Ghendgifeh* (aux cartes), ni, comme la loi le prescrit, à aucun jeu qui détourne l'esprit de la méditation des choses saintes (t. III, ch. XVII, édition anglaise de Londres, 1824, 3 vol. in-12. — Ou ch. XV, t. III de la traduction française de Fauconpret, Paris, 1824, 4 vol. in-12).

En Algérie, il n'y a parmi les musulmans que les gens décriés qui jouent aux cartes, et ce sont des cartes européennes. Host (Description du Maroc) assure que les Maures jouent assez volontiers, mais en cachette, le jeu de l'hombre, qu'ils ont *appris* des Espagnols. Enfin l'auteur de l'article sur les cartes persanes achetées au Caire par M. Prisse, raconte qu'elles étaient restées longtemps chez le marchand sans que les Arabes semblassent en faire le moindre cas, et que pendant le long séjour que ce voyageur a fait en Egypte, il n'en avait pas vu d'autres ; il fait observer que les Arabes ont de l'aversion pour les joueurs de cartes, tandis que les Persans de la secte d'Ali sont beaucoup moins sévères, qu'ils boivent du vin, font des peintures humaines et jouent sans scrupule.

les arguments qui servent de base à cette opinion ; ils se réduisentà quatre principaux :

Les rapports qu'on a cru remarquer entre les cartes et les échecs ou d'autres jeux indiens.

La patrie présumée des Bohémiens et la supposition que, dans l'Inde, l'avenir se prédisait au moyen des cartes.

L'analogie des marques distinctives et des règles du jeu de cartes musulman, le *ghendgifeh*, avec celles du jeu espagnol de l'hombre à trois.

Enfin la tradition attribuant l'invention des cartes à une sultane.

En établissant un parallèle entre le jeu des échecs et celui des cartes, Breitkopf et ses partisans semblent avoir oublié qu'il y a entre tous les jeux des analogies inévitables qui, faisant partie des conditions essentielles de toute espèce de jeu, ne peuvent suffire pour prouver une identité d'origine.

En effet, tout jeu est un combat, que la victoire dépende de l'adresse, du hasard ou de la combinaison ; il y a donc nécessairement deux, trois, quatre combattants ou davantage ; il y a donc aussi des différences de valeur entre les pièces qui servent au jeu, soit que cette valeur doive être représentée par des points, comme pour les dés, les cartes, les dominos, ou bien par la couleur, la forme et le dessin, comme aux échecs, aux dames et aux cartes.

Qu'y a-t-il donc d'étonnant que les pièces supérieures aient reçu les noms de rois, reines, chevaliers, etc., dans des jeux très-différents?

Ce n'est pas là qu'il faut chercher des rapports significatifs, c'est dans l'essence même des jeux, dans leur marche, dans leurs règles.

Or, le jeu d'échecs est tout de calcul et de combinaison. Dans les cartes, au contraire, c'est au sort qu'est due la plus grande part du succès, et la combinaison n'y arrive qu'après le sort, pour le corriger, en atténuer les rigueurs, ou fortifier l'effet des chances heureuses.

Sur l'échiquier, toutes les pièces sont à découvert; en commençant, les places sont égales, et c'est la place que le joueur choisira en faisant marcher ses pièces, qui augmentera ou diminuera la valeur de celles-ci.

Aux cartes, au contraire, la connaissance du jeu des joueurs est soigneusement cachée, non-seulement à l'adversaire, mais même au partenaire: dès la distribution des cartes, la partie est inégale, le hasard a tout mêlé, et le joueur le plus habile peut se trouver tellement maltraité par le sort, qu'il soit battu par un novice sans avoir pu faire un point.

Il n'y a pas plus d'analogie entre les cartes et le jeu indien du *tchaturanga*, décrit par W. Jones. Que ce jeu soit le type du tric-trac, on peut l'admettre, puisque les dés y interviennent dans la marche des pièces; mais s'il y a, comme aux cartes, mélange du hasard et de la combinaison, c'est toujours un jeu à ciel ouvert, et, en cela, il diffère essentiellement de celles-ci; en outre la nature des combinaisons nécessaires à ces deux sortes de jeux est aussi différente que la nature des éléments sur lesquels doit s'exercer l'intelligence des joueurs.

Quelles sont au reste les ressemblances qu'on signale entre les cartes et les échecs? Les noms des pièces principales: le roi, la reine, le cavalier; mais cette ressemblance est sans valeur, si l'on considère que la tour, pièce importante aux échecs, manque aux cartes, ainsi que le fou, auxiliaire de la tour : enfin l'usage des pièces de même nom, dans les deux jeux, est entièrement différent, comme leur puissance [1].

Quant à l'introduction des cartes en Europe par les Bohémiens originaires de l'Inde, on semble ignorer que si les véritables Bohé-

1. La reine, inférieure au roi dans les cartes, est aux échecs la première puissance, par son privilege de se transporter dans tous les sens et à toute distance pour prendre jusqu'aux extrémités de l'échiquier la pièce qui la gêne, tandis que le pauvre roi peut à

miens, qu'on aurait tort de confondre avec nos bateleurs de carrefours, disent aujourd'hui la bonne aventure par les cartes, ce qui n'est pas très-certain, c'est qu'ils se sont emparés d'un moyen de jonglerie qu'ils ont trouvé très-propre à leur profession, mais qu'ils n'ont pu apporter de l'Inde, puisque ce n'est pas dans les cartes que les devins indiens prétendent lire l'avenir, mais dans les lignes de la main et au moyen de quelques autres pratiques[1]; que les cartes étaient déjà connues avant l'arrivée des Bohémiens, dont la première apparition en Europe ne date que de 1417; enfin, que la divination par les cartes est toute récente, et qu'on ne trouve pas de trace de cette divination en Europe, ou au moins en France, avant la dernière moitié du dix-huitième siècle, comme nous l'avons déjà vu.

Reste l'argumentation tirée du jeu des musulmans de l'Inde, le *ghengdifeh*, dont les marques des séries, ainsi que les règles, ont des rapports incontestables avec le jeu de l'hombre. Nous ne nions pas ces rapports; mais, contrairement à l'opinion de M. Chatto, nous voyons, dans les ressemblances du jeu indien avec le jeu espagnol, une preuve que les musulmans de l'Inde ont imité dans ce jeu les jeux des Européens; nous sommes affermi dans cette opinion par deux particularités auxquelles cet auteur ne paraît pas avoir fait une attention suffisante: selon les règles données par le *Calcutta Magazine*, les quatre-vingt-seize cartes du *ghendgifeh* se partagent en huit séries de douze cartes, savoir: quatre séries supérieures et quatre inférieures. Dans les quatre séries supérieures, la valeur des cartes de points, après les figures, est en raison directe du nombre des points; dans les

peine frapper les audacieux qui s'approchent de lui sans soutien; encore peut-il être atteint de loin par le fou ou par la tour, s'il est à découvert de leur côté, et bien plus facilement encore par le cavalier qui saute par-dessus les défenseurs du roi pour le frapper au milieu d'eux comme la bombe va frapper les assiégés en passant par-dessus leurs remparts.

Quoi de semblable dans les cartes?

1. Voyez Dubois, *Mœurs, institutions et cérémonies des peuples de l'Inde*. Paris, 1825, in-8, 2 vol. (t. 1, p. 75). M. Dubois a séjourné trente ans dans l'Inde.

quatre séries inférieures, elle est en raison inverse de ce nombre, d'où il suit que le dix est alors la plus basse carte.

Eh bien! cette disposition singulière se retrouve dans les anciens jeux italiens et espagnols, les *minchiate*, les tarots, le jeu de l'hombre. Et si l'on nous objectait qu'il est aussi possible que cette disposition soit venue d'Orient en Europe qu'il est supposable qu'elle a été portée dans l'Inde par l'Europe, nous rappellerions que dès 1488, antérieurement à l'arrivée des Portugais à Calicut, un auteur italien, Marzio Galeotti, mort en 1494, mentionnait cette particularité en la commentant à sa manière. Il y voyait une preuve de la sagesse de l'inventeur des cartes, « Attendu, dit-il, que dans les occasions qui exigent l'emploi des armes (représentées par les épées et les piques, *bastoni*), le plus grand nombre doit l'emporter sur le plus petit, tandis que, dans l'usage du vin et de la nourriture (les coupes et les pains), le moins est préférable au plus, l'homme sobre étant toujours, dans les affaires, supérieur à l'homme qui s'abandonne à la gourmandise ou à l'ivrognerie[1]. »

Quel que soit le mérite de cette interprétation, au moins prouve-t-elle qu'en 1488 le jeu européen présentait cette singularité, et qu'elle n'a pu y être introduite à l'imitation des Hindous, puisque l'Europe n'a commencé à entrer en communication suivie avec les Indes que vers 1494, et il ne faut pas oublier qu'à l'époque à laquelle écrivait Galeotti, les cartes étaient déjà connues en Europe depuis plus d'un siècle (en Italie en 1379 selon le Covelluzzo, en France dès 1393 d'après le compte de Poupart).

1. Voyez dans M. Chatto, p. 95, une longue citation latine de Marzio Galeotti, où cet auteur développe sa pensée. On y remarque ces passages : « Panes autem rusticos voco « propter formam et colorem.... et illi sunt « panes quos imperite nummos credunt, « Hastas sic dicit vulgus quoniam H aspiratio « et V convertuntur, ut hesper, vesper. B « autem et V sibi invicem sedem præbere « græcus latinusque testantur, ut Bastoni « Hastoni vulgo appellentur ; ita ut aliquando « hastarum, plerumque bipennium formam « gerant ; utrumque enim militiæ instrumentum est. » (Galeottus Martius, de Doctrina promiscua, cap. xxxvi, p. 477, 478. *Lugduni*, 1558, in-16.)

La forme circulaire des cartes qu'on trouve aujourd'hui chez les musulmans de l'Inde, n'est pas non plus la propriété exclusive des Indiens; elle se trouve déjà dans des cartes gravées sur cuivre et qu'on croit être de 1477.

D'ailleurs le fragment de jeu de cartes persan que M. Prisse a trouvé au Caire, n'a pas la forme circulaire, et on y reconnaît facilement les signes distinctifs des séries du jeu propre aux mahométans de l'Inde. Ces cartes, ainsi que les cartes en ivoire du cabinet de M. Douce et un des jeux de notre collection, sont des parallélogrammes comme les cartes d'Europe.

Quant à la prétendue tradition suivant laquelle une sultane aurait inventé les cartes, pour distraire son mari de l'habitude de s'arracher les poils de la barbe, inutile d'y répondre; on n'en trouve la trace dans aucun écrit ancien.

Origine chinoise. — Origine égyptienne.

Une troisième opinion nous apporte les cartes de la Chine. S'il est vrai, comme l'affirme Abel Rémusat, qu'elles furent inventées dans le Céleste Empire l'an 1120 de notre ère, et que vingt ans plus tard elles y étaient déjà généralement répandues, l'introduction des cartes en Europe par la Chine serait plus soutenable; mais cependant quel rapport peut-on trouver entre les cartes chinoises, petites fiches de neuf centimètres au plus de longueur sur douze à quinze millimètres de largeur, et les premières cartes européennes, hautes de dix-huit centimètres et larges de près d'un décimètre, entre ces grandes et belles peintures et ces petits grimoires dont l'œil européen peut à peine distinguer la différence?

Ajoutons, sans repousser comme inexacte l'assertion du Dictionnaire chinois, intitulé *Ching-tsze-tung*, d'où Rémusat tire cette citation, que ce n'est qu'en 1678 que ce dictionnaire a été

publié, c'est-à-dire lorsque les cartes nous étaient connues déjà depuis près de trois cents ans. Si donc l'on considère l'extrême différence des cartes chinoises et des nôtres, l'ignorance dans laquelle on est encore aujourd'hui, dans l'Occident, de la manière dont les Chinois se servent de leurs cartes, enfin la préférence que ceux-ci paraissent donner généralement aux cartes européennes, on est autorisé à penser que si le Céleste Empire a inventé les cartes avant nous, nous ne les lui avons pas plus empruntées que nous ne lui avons pris la poudre à canon et l'imprimerie, qu'on dit avoir existé en Chine longtemps avant que l'Europe possédât ces inventions. Et cependant ces dernières découvertes ne sont pas pour cela contestées aux Européens.

Pour l'origine égyptienne, nous n'avons pas à nous en occuper. On sait qu'elle n'a de base que l'imagination de Court de Gébelin, qui voyait dans les tarots un livre d'hiéroglyphes, renfermant toute la philosophie des Égyptiens. Le temps et le bon sens public ont fait justie de cette hypothèse excentrique.

Qu'on nous permette donc de reléguer l'origine orientale des cartes à côté des rêveries de Court de Gébelin, tant qu'on ne nous aura pas présenté des monuments authentiques, des citations concluantes et des arguments sérieux.

L'origine orientale écartée, il reste encore la question de priorité entre les quatre contrées de l'Europe qui prétendent à cette invention.

Nous n'avons pas la prétention de juger sans appel ces grands procès, dont l'instruction est loin d'être complète dans l'état actuel de l'érudition historique relative à ce sujet; nous nous bornerons à l'analyse des diverses opinions émises à cette occasion, et à quelques remarques tirées de l'examen des cartes anciennes comparées à celles qui se fabriquent encore de nos jours.

Origine européenne.

Revenons au berceau des cartes.

Si l'époque de la naissance de ces jeux est restée incertaine, le lieu où il convient d'en placer le berceau, est-il mieux connu? Nullement. Deux systèmes, comme nous l'avons vu, sont en présence : l'un plaide pour l'Orient, l'autre pour l'Europe. Déjà nous avons fait ressortir l'invraisemblance du premier. Peu d'accord entre eux sur le peuple qui, en Orient, aurait inventé les cartes, les partisans de ce système ne sont guère plus unanimes quant à la contrée de l'Europe, qui, la première, aurait, suivant eux, reçu des Orientaux la connaissance des cartes. Ainsi :

Breitkopf pense que les cartes nous sont venues des Indiens par les Sarrasins d'Égypte et d'Asie, et qu'elles ont été apportées dans les invasions de ces peuples en Sicile, au milieu du septième siècle; en Espagne et en Languedoc, dans le huitième; en Piémont, au milieu du dixième[1].

M. Leber penche pour l'Espagne. Selon lui, le passage de Covelluzzo « *contribuerait à prouver que l'Italie n'est pas le premier pays de l'Europe où les cartes aient paru, quelle qu'en soit l'origine ;* » et il ajoute que l'*Espagne, occupée par les Maures, a pu connaître les cartes longtemps avant les autres contrées de l'Europe* (page 298, note 2, et page 299, note 1).

M. Chatto ne décide rien d'une manière tranchée. Il y a lieu de croire cependant que, regardant les cartes comme d'origine indienne, il les fait entrer en Europe par le commerce des Indes. Ailleurs, toutefois, il pense que si elles sont venues des Arabes, c'est par l'Espagne qu'elles ont dû arriver (pages 44 et 56).

Fort du témoignage de Covelluzzo, c'est en Italie et par les

1. *Versuch den Ursprung der Spielkarten zu erforschen....* Page 17.

2. En admettant le passage de Covelluzzo, tout au plus pourrait-on en inférer que Viterbe n'est pas la première ville où les cartes aient paru en Italie, mais rien dans cette citation n'autorise à penser que l'Italie n'est pas le premier lieu où elles furent connues.

Arabes, que M. Paul Lacroix les introduit en Europe, et lorsqu'il nomme les quatre nationalités européennes qui prétendent à cette invention, après l'Italie, c'est l'Espagne qu'il cite, puis l'Allemagne, et en dernier lieu la France[1]

Enfin, quand M. Boiteau nous apporte les cartes du fond de l'Inde, dans la besace des Bohémiens, Indiens d'origine, par où les fait-il entrer dans l'Occident? par l'Espagne, de là en Italie, en Allemagne et enfin en France.

Ainsi, pour les partisans de l'origine orientale, c'est par l'Espagne surtout, ou par l'Italie que les cartes sont entrées en Europe.

Parmi les partisans de l'origine européenne, la divergence d'opinion est complète.

La France est défendue par Ménestrier, Bullet, Daniel. Mais, il faut bien le reconnaître, leurs arguments ne sont pas admissibles. Le P. Ménestrier, s'étayant du compte de Poupart, fait de Gringonneur l'inventeur des cartes, tandis que ce compte ne le présente en réalité que comme le peintre, et qu'il eût été certainement plus largement rétribué si ce jeu avait été un produit nouveau de son imagination. De son côté, Bullet, en reculant l'invention des cartes au règne de Charles V, ne se fonde que sur des détails de costume, assez contestables, et sur des étymologies celtiques, plus douteuses encore. Du reste, ces deux auteurs, ainsi que le P. Daniel, ne se sont occupés que des cartes françaises, comme si les tarots n'eussent pas existé[2]. Ajoutons qu'à l'époque où ils écrivaient, des documents et des monuments importants, aujourd'hui produits, n'étaient pas découverts; on peut donc mettre ces auteurs hors de cause, tout en reconnaissant les services qu'ils ont rendus dans cette question[3].

1. Voyez dans le Moyen âge et la Renaissance, l'article de M. Paul Lacroix sur les cartes.

2. A la manière dont le P. Ménestrier parle des tarots, on doit penser qu'il ne les a vus qu'en passant.

3. On doit à ces auteurs presque toutes les citations d'ordonnances relatives aux cartes.

C'est pour l'Allemagne que Heinecken revendique l'invention des cartes, prétention assez naturelle : Heinecken était Allemand; mais l'autorité sur laquelle il s'appuie est sans valeur, puisque le livre du *Jeu d'or* (*Gulden Spil*) dont il cite les paroles, n'a été imprimé qu'en 1472, et que l'auteur se contente de dire, comme nous l'avons déjà vu plus haut : « Le jeu a été introduit en 1300, selon ce que j'ai lu (*als ich gelesen han*). » Ce n'est donc pas là un témoignage contemporain, ou au moins d'une date assez rapprochée de 1300 pour être invoquée avec confiance.

Aussi mal inspiré s'est montré l'abbé Rive[1], lorsqu'en prenant parti pour l'Espagne, il s'est étayé des statuts de la Banda en 1332 et de l'ordonnance donnée en 1387 par Jean Ier, roi de Castille, le nom des cartes étant évidemment une interpolation[2] dans ces deux documents.

Les premières cartes sont italiennes.

L'Italie enfin a trouvé des partisans naturels dans plusieurs savants de cette contrée. A ces savants est venu se joindre l'habile iconographe M. Duchesne aîné. Pour faire de l'Italie le berceau des cartes, les Italiens se sont avec raison appuyés des tarots qu'ils nous ont fait connaître mieux qu'on ne l'avait fait avant eux, et nous n'hésitons pas à penser que seuls ils sont entrés dans la véritable voie.

Si l'analyse que nous venons de présenter ne décide pas la question, au moins prouve-t-elle que le plus grand nombre des auteurs s'accorde à placer dans le midi de l'Europe la première apparition des cartes en Occident. Il est à remarquer aussi que la plupart de ceux qui ont écrit depuis la fin du dix-huitième siècle, ont admis l'antériorité des tarots sur les autres cartes[3].

1. Dans les éclaircissements sur l'invention des cartes à jouer, cités plus haut, page 3, note 5.

2. Voyez ci-dessus, page 7.

3. Une lecture, sans doute trop rapide, d'un passage de Raph. Maffei, dit le Volterran,

Faisons donc avec les tarots plus ample connaissance et voyons si dans l'étude des figures et des règles mêmes de ces jeux nous ne trouverons pas quelque lumière propre à guider nos recherches.

Les tarots-jeux.

Tarots vénitiens, Tarocchino de Bologne, Minchiate de Florence

Les cartes en usage aujourd'hui en Europe et dans les autres parties du globe, où les mœurs européennes se sont introduites, forment deux classes distinctes, les *cartes communes* [1] et les *Tarots* [2]. Si l'on en juge par les rares débris de cartes et de tarots

a fait écrire à Garzoni, écrivain italien plus fécond peut être que judicieux, que du temps du Volterran, c'est-à-dire vers la fin du quinzième siècle, les tarots étaient une invention nouvelle. Breitkoft en a conclu assez légèrement que le jeu le plus ancien des Italiens, le jeu primitif, apporté, selon lui, par les Arabes, devait être le jeu de *Trappola;* que les tarots étaient postérieurs.

La confiance avec laquelle ce prétendu témoignage du Volterran a été admis par les auteurs de notre époque, est d'autant plus surprenante qu'il est en contradiction évidente avec les faits, puisque l'on a des tarots peints du commencement de ce même quinzième siècle.

Cette contradiction et deux graves erreurs que présente la liste latine des tarots attribuée au Volterran par Senftlebius cité par M. Leber (page 21 de ses *Études* ou 276 des *Mémoires de la Société des Antiquaires de France*, t. XVI) ont éveillé nos soupçons et nous avons cru devoir remonter aux sources.

Bien nous en a pris; Maffei n'avait pas dit un mot de ce qu'on lui attribuait. Il se borne après avoir parlé des jeux connus de l'antiquité, à ajouter : « Aux jeux des anciens sont venus s'adjoindre les jeux de cartes et la « divination par les sorts, inventions d'hom« mes cupides et dépravés. » *Chartarum vero et sortium divinationis ludi priscis additi sunt, ab avaris ac perditis inventi....* (Commentariorum urbanorum Raphaelis Volterrani; octo et triginta libri..., *Basileæ, Froben*, 1574, in-fol., p. 347, verso).

On le voit, il n'y a rien là qui caractérise les tarots; pas un mot qui indique l'époque de leur invention. Évidemment Garzoni citait de mémoire quand il a dit : « Alcuni altri « son giuochi da taverne, come la mora, le « piastrelle, le chiavi, e le carte, o communi, « o tarocchi di nuova inventione, secondo il « Volterrano.... » (*La Piazza universale di tutte le professioni del mondo...*, Venetia, 1659, petit in-4, p. 564.)

Nous pouvons donc en toute sûreté de conscience rétablir les tarots dans leur droit d'aînesse.

1. Pour éviter les équivoques et les répétitions, nous nous servirons du mot *cartes* seul pour désigner les cartes en général, nous nommerons *cartes communes* celles dont les jeux se composent de cartes à points et des seules figures auxquelles l'usage donne aujourd'hui le nom d'*honneurs*. L'appellation de *cartes numérales* sera réservée pour les cartes de points, les figures non comprises. Ainsi les mots *cartes de points* et *cartes numérales* seront pour nous synonymes. Par les mots *séries numerales* nous comprendrons les cartes de points avec leurs figures.

2. C'est par corruption que l'on dit le *tarot*, le jeu du *tarot*, il faut dire le jeu des *tarots*. En effet, les *tarots* sont proprement

anciens que l'on rencontre dans quelques cabinets, les types de ces jeux sont encore, à peu de chose près, maintenant, ce qu'ils étaient dans l'origine.

Les *cartes communes*, tout le monde les connaît; elles sont au nombre de cinquante-deux pour les jeux les plus complets et se divisent en quatre séries. Chaque série, distinguée par un signe spécial, se compose de treize cartes, savoir : trois figures et dix cartes numérales, celles-ci marquées chacune du signe distinctif de la série répété sur la carte autant de fois que cette carte doit valoir de points.

Les signes distinctifs des séries varient suivant les pays. Pour la France, ce sont les cœurs, les carreaux, les piques et les trèfles, pour l'Allemagne, les cœurs, les grelots, les feuilles et les glands, pour l'Italie, l'Espagne et le Portugal, les deniers, les coupes, les épées et les bâtons.

Le nombre total des cartes est également différent selon les jeux, mais jamais il ne dépasse le chiffre de cinquante-deux indiqué plus haut.

Moins connus en France que les cartes dont nous venons de parler, les jeux de *tarots* diffèrent de celles-ci par le nombre et la nature des éléments dont ils sont composés [1].

Outre les quatre séries à signes variés qu'ils comprennent, comme le jeu de *cartes communes*, les jeux de *tarots* offrent une cinquième série tout à fait à part. C'est là, surtout, la dif-

les figures ou atouts dont il sera parlé tout à l'heure, et qui sont en dehors des figures appartenant aux quatres séries des cartes numérales, séries que les Italiens appellent *cartiglie*, petites cartes. Le traité des *Minchiate* de Saverio Brunetti (Roma, 1747, in-8), ne laisse aucun doute sur ce point. Il y est dit expressément (page 15) : *Vi sono* 40 *Tarocchi e il Matto*; d'où il suit que le *Fou* lui-même (*il matto*) n'est pas *tarot*, et, en effet, il n'a droit de prendre aucune carte et n'a de valeur qu'exceptionnellement lorsqu'il est accompagné d'une autre carte.

Nous nous servirons cependant du mot *tarot* seul pour signifier le jeu, afin d'éviter des repétitions trop fréquentes; nous sommes, du reste, autorisé par l'usage, et cet usage n'est pas nouveau, puisque dans la liste des jeux de Gargantua, Rabelais écrit : le *Tarau* (liv. 1er, ch. XXII).

1. Les tarots sont incontestablement les plus anciennes cartes. Ils sont aussi évidemment d'origine italienne. Au quinzième et au seizième siècle, on les désignait encore sous le nom de *naibis*. Ce n'est guère que depuis le quinzième siècle qu'ils ont reçu le nom de *tarots*.

férence essentielle par laquelle ils se distinguent des autres jeux de cartes[1].

Cette cinquième série est une suite de figures, généralement au nombre de vingt-deux[2]; vingt et une sont numérotées et prennent rang entre elles d'après le numéro dont elles sont marquées. La moindre de ces figures l'emporte sur toutes les cartes des séries numérales, même sur les rois. De là elles ont reçu le nom d'*atouts* (supérieures à tous) et celui de *triomphes*. C'est à ces *atouts* qu'appartient proprement le nom de *tarots* (*tarocchi*).

Les quatre séries de cartes numérales qui, avec les atouts, composent les jeux de tarots, ont chacune quatre figures : Roi, Reine, Cavalier et Valet, une figure de plus que nos cartes communes; ainsi les jeux de tarots ont au moins trente-huit figures, c'est-à-dire vingt-deux pour les atouts et seize pour les honneurs des quatre séries numérales.

Ajoutons que, dans les pays qui ont conservé les anciens types des tarots, les signes distinctifs de ces quatre séries, sont : les deniers, les coupes, les épées et les bâtons[3].

On connaît trois principaux jeux de tarots, 1° le *Tarot de Venise*, que Cicognara appelle *Tarot de Lombardie*, 2° le *Tarocchino* de Bologne, inventé dans cette ville par Francesco Anteminelli Castracani Fibbia, prince de Pise, réfugié à Bologne[4], et enfin les *Minchiate* de Florence. Les tarots en usage en France sont conformes pour les sujets des figures à l'ancien tarot de Venise.

Soixante-deux cartes forment le *Tarocchino* de Bologne, soixante-dix-huit le tarot vénitien (pl. 20 à 23), quatre-vingt-dix-sept les *Minchiate* de Florence (pl. 13 à 19).

1. Par une confusion assez fréquente, plusieurs personnes nomment tarots les cartes espagnoles, qui sont, comme on sait, aux signes italiens.

2. Les *Minchiate* de Florence contiennent quarante et une figures, sans compter les seize figures des quatres séries numérales.

3. Les Allemands ont aujourd'hui des jeux de tarots dont les cartes numérales sont aux couleurs françaises, cœurs, carreaux, piques et trèfles. Les sujets aussi ne rappellent pas les anciens tarots.

4. C'est à Cicognara qu'on doit ce renseignement historique. Du reste, d'après ce qu'il dit du *Tarocchino*, il paraît qu'il n'a vu que des exemplaires modernes. (*Memorie spettanti alla storia della Calcografia*, p. 137.)

Pour mieux faire saisir les rapports de ces trois jeux, nous donnons ici la nomenclature comparée de leurs atouts, dans l'ordre de leurs numéros et de leurs valeurs :

Minchiate de Florence. 97 cartes, dont 40 tarots.		Tarot-vénitien, 78 cartes, dont 21 tarots.		Tarocchino de Bologne. 62 cartes, dont 21 tarots	
	Le Fou.		Le Fou.		Le Fou.
I.	Le Bateleur.	I.	Le Bateleur.		Le Bateleur.
II.	Le Grand-duc.	II.	La Papesse.		La Papesse.
III.	L'Empereur d'Occident.	III	L'Impératrice.		L'Impératrice.
IV.	L'Empereur d'Orient	IV.	L'Empereur.		L'Empereur.
V.	L'Amour.	V.	Le Pape.		Le Pape.
VI.	La Tempérance.	VI.	L'Amoureux.	V.	L'Amour.
VII.	La Force.	VII.	Le Chariot.	VI.	Le Chariot.
VIII.	La *Justice*.	VIII.	La *Justice*.	VII.	La Tempérance.
IX.	La Roue de fortune.	IX.	L'Hermite.	VIII.	La *Justice*.
X.	Le Char.	X.	La Roue de fortune.	IX.	La Force.
XI.	Le Vieillard (avec sablier).	XI.	La Force.	X.	La Fortune.
XII.	Le *Pendu*.	XII.	Le *Pendu*.	XI.	Le Vieillard.
XIII.	La *Mort*.	XIII.	La *Mort*.	XII.	Le *Pendu*.
XIV.	Le Diable.	XIV.	La Tempérance.	XIII.	La *Mort*.
XV.	L'Enfer.	XV.	Le Diable.	XIV.	Le Diable.
XVI.	L'Espérance.	XVI.	La Maison Dieu ou la Foudre.	XV.	La Foudre.
XVII.	La Prudence.				
XVIII.	La Foi.				
XIX.	La Charité.				
XX.	Le Feu.				
XXI.	L'Eau.				
XXII.	La Terre.				
XXIII.	L'Air.				
XXIV.	La Balance.				
XXV.	La Vierge.				
XXVI.	Le Scorpion.				
XXVII.	Le Bélier.				
XXVIII	Le Capricorne.				
XXIX.	Le Sagittaire.				
XXX.	Le Cancer.				
XXXI.	Les Poissons.				
XXXII.	Le Verseau.				
XXXIII.	Le Lion (fond rouge).				
XXXIV.	Le Taureau (Id.)				
XXXV.	Les Gémeaux (Id.).				
	L'Étoile. (Id.).	XVII.	L'Étoile.	XVI.	L'Étoile.
	La Lune. (Id.).	XVIII.	La Lune.		La Lune.
	Le Soleil. (Id.).	XIX.	Le Soleil.		Le Soleil.
	Le Monde. (Id.).	XX.	Le Jugement.		Le Monde.
	La Renommée. (Id.).	XXI.	Le Monde.		L'Ange.

Remarquez dans ce tableau :

1° Que le tarot vénitien et le *Tarocchino* de Bologne ont les mêmes atouts et en même nombre. Ces deux jeux ne diffèrent l'un de l'autre que dans le nombre des cartes de points, dont les 2, les 3, les 4 et les 5 ont été supprimés dans le *Tarocchino*[1]; suppression qui réduit ce dernier jeu à soixante-deux cartes, au lieu de soixante dix-huit dont se compose le tarot vénitien[2].

2° Que le jeu des *Minchiate*[3] offre également les mêmes atouts, plus vingt nouveaux[4], savoir les trois vertus théologales (la Foi, l'Espérance et la Charité, n°s XVIII, XVI et XIX), une des quatre vertus cardinales (la Prudence, n° XVII), les quatre éléments (le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air, n°s XX à XXIII), les douze signes du Zodiaque (n°s XXIV à XXXV).

3° Que les autres différences ont peu d'importance, qu'elles se bornent à quelques changements de rang dans les atouts et à quelques variations dans les trois ou quatre premières de ces figures, variations évidemment commandées par des considérations politiques ou religieuses.

4° Qu'un grand nombre des sujets des atouts est emprunté aux idées chrétiennes du moyen âge et qu'il n'en est pas un seul

1. Cette suppression des basses cartes, 2, 3, 4 et 5, est la même que celle qui a été faite à la création du piquet ; ce qu'il y a de certain, c'est qu'au commencement du dix-huitième siècle, le piquet se jouait encore avec les six, ce qui explique ce vers des *Fâcheux* de Molière :

Et par un six de cœur je me suis vu capot.

L'édition de 1703 de la *Maison académique des jeux* est la première qui supprime le six dans le piquet. Celle de 1697 et les précédentes disent que le piquet se joue avec trente-six cartes.

2. Dans les exemplaires modernes du *Tarocchino*, le pape et la papesse, l'empereur et l'impératrice sont remplacés par quatre personnages à figures de nègres et qui sont nommés les *satropes*.

3. Les noms des sujets n'existent pas sur les figures des *Minchiate*; du moins n'en avons nous pas rencontré. Mais les sujets sont faciles à reconnaître, surtout quand on est familiarisé avec les tarots. Ces figures sont numérotées jusques et y compris la trente-cinquième. Nous avons rangé les cinq dernières d'après les indications des règles du jeu qui en fixent la valeur. Quant au *Fou*, il ne porte de numéro dans aucun des jeux : il n'est jamais atout. (Voy. page 29, note 2, le passage déjà cité du livre de Franc. Saverio Brunetti : *Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi ed altri d'ingegno*. Roma, 1747; petit in-octavo.)

4. Les 20 figures ajoutées aux 22 du jeu de Venise devraient former 42 figures, et, avec les séries numérales, porter ainsi à 98 le nombre des cartes des *Minchiate*, mais la figure du pape retirée de ce jeu ne laisse plus que 97 cartes.

dont le dessin puisse rappeler, de près ou de loin, le costume, les mœurs ou les idées de l'Orient.

5° Enfin, que tous ces tarots ont une origine commune ou plutôt qu'ils ne sont qu'un même jeu différemment modifié, sans autre motif peut-être qu'une rivalité de cité.

Mais cette origine, quelle est-elle? Faut-il, avec Court de Gébelin, la chercher sous les voiles dont s'enveloppait, selon lui, la philosophie égyptienne? Ou devons-nous, pour la découvrir, nous égarer dans le labyrinthe de la Cabale, à la suite de certain écrivain ultra-matérialiste qui prétend expliquer par les impudiques symboles du lingam et du phallus le tétragramme hébreu du nom de Jehova et jusqu'au signe révéré des Chrétiens? Nullement. Est-ce à dire, cependant, que l'on doive désespérer de la trouver? Pas davantage. Essayons.

De la collection de gravures dites cartes ou tarots de Mantegna.

Antérieurement à l'invention des naïbis, jeux de hasard, il y avait en Italie une suite de peintures également désignées sous la dénomination de *Naïbis* et que Morelli, en 1393, conseillait comme jeu convenable aux enfants. C'est évidemment cet album que la gravure nous a conservé et qu'on connaît dans le commerce des estampes et dans les cabinets sous le nom traditionnel de tarots, de cartes italiennes, de cartes de Mantegna, de Baldini. On en rencontre trois éditions, une dans laquelle l'habile iconographe M. Duchesne aîné [1] a découvert la date de 1485, une autre qu'il croit plus ancienne et qu'il place vers 1470, enfin, une troisième édition, copie assez exacte, quant au trait, de celle de 1470. Cette

1. M. Duchesne aîné, conservateur du département des estampes de la Bibliothèque impériale, a donné dans l'Annoaire historique de la Société de l'histoire de France pour 1837, pages 172-213, des *Observations sur les cartes à jouer*, qui sont incontestablement la meilleure notice qui ont été publiée sur ce sujet. Le texte de la belle collection de fac-similés de cartes de la bibliothèque impériale, publié aux frais de la Société des Bibliophiles français est également dû à M. Duchesne aîné.

Nous nous empressons de reconnaître que nous devons au travail de ce savant une grande partie des documents que nous avons mis en

dernière copie porte sur trois de ses pièces le monogramme du graveur hessois Ladenspelder n°s 24, 39 et 40 (*Geometria*, *Speranza* et *Fide*). Cette copie doit avoir été exécutée vers 1540.

Ces gravures, au nombre de cinquante pièces numérotées de 1 à 50, sont divisées en cinq séries de dix pièces, chacune de ces séries distinguée par une des lettres A, B, C, D, E ; la lettre A appliquée à la série des numéros les plus élevés et la lettre E à celle qui commence par le n° 1.

Cicognara et M. Duchesne les ont parfaitement définies en disant qu'elles représentent les états de la vie (série E) ; les muses ou les arts (D) ; les sciences (C) ; les vertus (B) ; le Système du monde (A).

Du reste, on va voir ci-après la table de ces figures, que nous désignerons tantôt sous le nom de *figures de Mantegna*, tantôt sous celui de *tarots-images*. Au bas de chacune d'elles, se trouve, en dialecte vénitien, le nom du sujet ; il est gravé en majuscules romaines et suivi du numéro d'ordre en chiffres romains. Sur la même ligne, au coin de droite de la planche, ce même numéro d'ordre est répété en chiffres arabes. Le coin de gauche est occupé par la lettre indicatrice de la dizaine.

1. Misero.	11. Caliope.	21. Gramatica.	31. Iliaco.	41. Luna.
2. Fameio.	12. Urania.	22. Loica.	32. Chronico.	42. Mercurio.
3. Artexan.	13. Terpsicore.	23. Rhetorica.	33. Cosmico.	43. Venus.
4. Merchadante.	14. Erato.	24. Geometria.	34. Temperancia.	44. Sol.
5. Zintilomo.	15. Polimnia.	25. Aritmetricha.	35. Prudentia.	45. Marte.
6. Chavalier.	16. Talia.	26. Musicha.	36. Forteza.	46. Jupiter.
7. Doxe.	17. Melpomene.	27. Poesia.	37. Justicia.	47. Saturno.
8. Re.	18. Euterpe.	28. Philosophia.	38. Charita.	48. Octava spera.
9. Imperator.	19. Clio.	29. Astrologia.	39. Speranza.	49. Primo mobile
10. Papa.	20. Apollo.	30. Theologia.	40. Fede.	50. Prima causa.
E.	D.	C.	B.	A.

œuvre. Nos idées se rapprochent des siennes. Nous croyons seulement qu'en regardant les gravures des cartes dites de Mantegna comme un jeu instructif dont les cartes pouvaient être mêlées (p. 203), M. Duchesne s'est éloigné de la vérité, tout concourant à prouver que ces gravures ne devaient pas être séparées en feuillets détachés, comme sont les cartes, et qu'elles n'ont dû être qu'un album. L'exemplaire de la belle collection de M. Gatteaux est un cahier de vingt-cinq demi-feuilles, ainsi que celui de M. Galichon.

Remarquez avant tout que ces figures ont une dimension assez grande (hauteur 17 cent., largeur 9 c. 10 m.).

On ne peut méconnaître dans cette suite une sorte de tableau encyclopédique en images; chaque sujet s'y trouve représenté avec les symboles qui le distinguent : les sept planètes y figurent sous leur forme mythologique et avec les attributs des dieux dont elles portent le nom.

Si l'on cherchait à pénétrer dans l'intention de l'auteur, peut-être ne tarderait-on pas à découvrir dans l'arrangement adopté pour ces figures, une pensée philosophique et une véritable leçon de morale.

En effet, dans chaque dizaine, le sujet le plus élevé est le dernier numéro, le moins élevé le premier; ainsi le Pape, dignité la plus élevée dans le monde chrétien, est le dernier de la série E; Apollon, maître des muses, le dernier de la dizaine D; la première des sciences, la Théologie, ferme la série C, comme la première des vertus chrétiennes, la Foi, n'apparaît qu'à la fin de la série B; enfin, Dieu, la cause première, est le dernier de tout l'ensemble, sous le n° 50.

D'un autre côté, l'ordre dans lequel sont placées les lettres qui distinguent les séries semble nous indiquer la pensée de l'auteur et nous dire, en commençant par la dernière série A, c'est-à-dire par le n° 50, la cause première ou Dieu :

« Adorons Dieu avant tout et admirons ses œuvres (série A);
« pratiquons les vertus (série B), avant de cultiver les sciences
« (série C); cultivons les sciences préférablement aux arts (sé-
« rie D); et ne voyons dans les honneurs (série E) que les der-
« niers des biens. »

Les tarots-jeux empruntés à la collection de Mantegna.

Ici vient se présenter une question : Pourquoi la tradition a-t-elle donné à ces figures le nom de *tarots* et de *cartes?* et quel rapport ont-elles avec ces jeux de hasard?

Un très-grand : plus de la moitié des atouts du jeu de hasard dit *tarot*, est empruntée aux figures de cette encyclopédie.

Prenons, en effet, les tarots de Besançon, de Genève et de Marseille qui représentent le plus fidèlement l'ancien tarot vénitien, mettons-les en regard de la collection des *tarots-images* et nous reconnaîtrons facilement que sur les vingt-six figures du jeu de tarots[1] quinze sont dues à cette collection, savoir :

Parmi les honneurs des séries à points, trois sujets empruntés à Mantegna, au moins quant aux noms :

Le Roi..................	Re.............	n° VIII de Mantegna.
Le Cavalier..............	Chavalier.......	VI
Le Valet	Famcio...	II

Dans la série des atouts, sept portant le même nom :

L'Empereur......	n° IV	des tarots est le	n° IX	série E de Mantegna
Le Pape.........	V	....	X	série E
La Tempérance...	XIV	....	XXXIV	série B
La Force........	XI	....	XXXVI	série B
La Justice........	VIII	....	XXXVII	série B
La Lune.........	XVIII	....	XLI	série A
Le Soleil.........	XIX	....	XLIV	série A

Cinq autres figures qui, pour ne pas se présenter avec les noms qu'elles ont chez Mantegna, n'en sont pas moins reconnaissables avec un peu d'attention, ce sont :

Le Fou (sans n°),		correspondant au Misero.........	n° I	de Mantegna.
L'Etoile....	n° XVII..........	à Vénus.........	XLII.	
Le Chariot..	VII...........	à Mars	X.	
L'Hermite ..	X.............	à Saturne........	XLVII.	
Le Monde...	XXI..........	à Jupiter........	XLVI.	
		à la prima causa..	L.	

Et, pour qu'il ne reste aucun doute sur l'analogie de ces figures, avec celles de Mantegna que nous leur assignons comme

1. En réalité le jeu de tarots contient trente-huit figures, puisqu'il y en a seize pour les quatre séries numérales; mais nous n'en comptons ici que vingt-six, parce qu'aux vingt-deux de la série des tarots nous n'en ajoutons que quatre pour les rois, reines, cavaliers et valets, ces quatre sujets étant répétés dans chaque couleur.

correspondantes, nous joignons ici, en parallèle, la description des unes et des autres :

1° Le *Misero*, n° I des tarots-images. = Le *Fou*, le *Mat* des jeux de tarots, où il est sans numéro.

Le *Misero* est mordu à la jambe par un chien (planche 1, fig. 1 et pl. 7).

Même particularité pour le *Fou*, le *Mat* (pl. 20).

2° *Vénus*, n° XLIII des images = L'*Étoile*, n° XVII des tarots.

L'*Étoile* n'est autre chose que la planète de Vénus que les gens de la campagne appellent l'étoile du berger.

Dans les images, *Vénus* est représentée dans l'eau, une coquille ou une coupe à la main (pl. 5).

Le tarot l'*Étoile* est aussi une femme nue au bord d'une rivière ; elle a un genou sur la terre, et elle tient à chaque main un vase avec lequel elle semble verser sur sa jambe, qui est dans le ruisseau, l'eau qu'elle vient de puiser (pl. 6).

3° *Mars*, n° XXXXV de Mantegna. = Le *Chariot*, VIIe tarot.

Comme Vénus, la planète de *Mars* est représentée dans les tarots-images avec les attributs que lui donne la mythologie. C'est un guerrier assis, l'épée à la main et sur un char ; le guerrier et le char sont vus de face (pl. 5).

Le tarot intitulé *Chariot* présente également un guerrier sur un char, couronne en tête, cuirasse sur la poitrine et sceptre à la main. Guerrier, char et chevaux, tout est vu de face comme dans la figure de *Mars* (pl. 7).

Dans l'un et l'autre dessin le char est surmonté d'un dais supporté par des colonnes.

4° *Saturne*, n° XXXXVII de Mantegna. = L'*Hermite*, n° IX des tarots.

Saturne est ici le vieux Saturne de la fable. De la main gauche il porte à sa bouche un petit enfant pour le dévorer, de la

droite il s'appuie sur le manche de sa faux et tient en même temps un serpent ailé se mordant la queue, symbole de l'éternité (pl. 5).

Le tarot, plus humain, en a fait un hermite; la pose de profil, la lanterne qu'il tient à la hauteur de sa tête, le bâton sur lequel il s'appuie rappellent l'attitude du Saturne de Mantegna (pl. 7).

Du reste, la pensée du temps est demeurée attachée à cette figure, car, dans les tarots dits cartes de Charles VI, l'Hermite tient un sablier au lieu d'une lanterne (pl. 11).

Ajoutons que, dans les *Minchiate*, ce n'est plus un hermite, nº XI, c'est un vieillard appuyé sur deux béquilles; derrière lui est couché un cerf, emblème de la longévité, et sur une colonne on voit un sablier et une flèche. Encore l'idée du temps (pl. 14).

5º La *Prima causa*, Mantegna, nº L (pl. 5). = Le *Monde*, nº XXI des tarots (pl. 21).

Au premier coup d'œil on ne voit aucun rapport entre ces deux dessins, si ce n'est par les symboles des quatre évangélistes, qui se trouvent sur l'un et sur l'autre. Encore devons-nous avertir que ces symboles ne se trouvent pas dans la gravure de 1470. Mais que l'on se demande ce que représente cette suite de cercles concentriques de la figure *Prima causa*, et la réponse indiquera sur-le-champ le rapport cherché. Cette figure, c'est le *Monde*, suivant le système de Ptolémée, seul connu aux quatorzième et quinzième siècles [1]. Si l'on veut bien remarquer aussi que le *Monde* est le dernier numéro des tarots, comme la *Prima causa* le dernier numéro de la suite des images encyclopédiques, on ne peut plus douter que l'auteur des tarots n'ait pris ce titre le *Monde* à la figure de Mantegna.

1. Une figure semblable se retrouve à la page 19 de la Géomance de Cattan, traduite par Gabr. du Préau; *Paris, Corrozet*, 1567; in-4. Au-dessus de cette figure on lit: Figure générale des deux parties du *Monde* élémentaire et céleste. — Voyez aussi la *Margarita philosophica* de Reisch, curieuse encyclopédie, souvent réimprimée au commencement du seizième siècle; petit in-4 avec figures. On y trouve la même figure au livre VIII, traité I, chap. v, *De machinæ mundi partitione*.

Quant au dessin du *Monde* des tarots, dans lequel nous trouvons tantôt une femme nue qui ressemble moins à une femme qu'à une femme sauvage (comme on peut le voir sur les tarots de Besançon (pl. 21), tantôt une femme également nue qui paraît danser (pl. 3, fig. 3), nous ne nous chargerons pas de l'expliquer; si l'auteur a voulu représenter la Volupté qui règne sur le monde [1], il faut convenir que les graveurs ont singulièrement traduit ou plutôt trahi sa pensée. *Traduttore, traditore.*

Peut-être l'ovale dans lequel est debout cette femme douteuse est-il pris aussi du *Jupiter* de Mantegna, n° XLVI (pl. 5)?

Somme toute, voilà *quinze* figures sur *vingt-six* empruntées par l'auteur des tarots à la collection des images encyclopédiques. N'est-ce pas bien suffisant pour justifier le nom de *tarots* donné à cette collection par la tradition?

Complétons ces rapprochements par la comparaison de la *Tempérance* de Mantegna (n° XIV, pl. 21) et du même sujet dans les tarots (pl. 4). La pose et le mouvement sont les mêmes, et malgré la grossièreté et l'imperfection de la gravure du tarot, on ne peut méconnaître dans celle-ci une imitation de Mantegna. Il en est de même du *Valet de coupe* (pl. 22). C'est bien le *Fameio* de Mantegna (n° II, pl. 1 et 22) : voyez la pose et le costume, ils sont presque identiques, et la manière dont le voile est jeté sur l'épaule du *valet* suffirait seule pour révéler l'origine de cette figure.

N'êtes-vous pas convaincu? Eh bien! regardez les *Minchiate*, ce jeu florentin de quatre-vingt-dix-sept cartes. Les voici qui

1. Ce qui pourrait faire pencher pour cette interprétation, c'est que le *Monde* des *Minchiate* represente l'Amour debout sur le globe du monde. Aux quatre côtés du globe soufflent quatre vents; l'Amour, si tant est que ce soit l'Amour, est un grand jeune homme ailé, tenant d'une main une couronne, de l'autre une flèche. Il est nu, mais une draperie descend de son cou derrière lui et revient par-devant au moyen d'une circonvolution qui témoigne de l'habileté et en même temps de la decence du graveur.

vous présentent les vingt atouts qu'elles ont de plus que le jeu vénitien et elles vous disent : Pour nous enrichir de combinai- « sons nouvelles et faire de nous une récréation mathématique [1] « notre auteur ne pouvait s'arrêter aux figures qu'il empruntait « au jeu de Venise, il a dû leur en adjoindre d'autres et ces au- « tres, au nombre de vingt, c'est Mantegna aussi qui les a four- « nies comme il a fourni leurs aînées. »

Ces atouts additionnels sont, comme on l'a vu, page 35 :

La *Prudence*, une des quatre vertus cardinales (nº XXXV de Mantegna). Le jeu primitif des tarots de Venise n'en présentait que trois, la *Force*, la *Justice* et la *Tempérance*.

Les trois vertus théologales, la *Foi*, l'*Espérance* et la *Charité* (nºˢ XXXX, XXXIX et XXXVI I du même), entièrement omises dans les atouts de Venise.

La *Terre*, l'*Eau*, l'*Air* et le *Feu*, ou les quatre éléments.

Enfin les *douze signes du Zodiaque*.

Ces quatre éléments et ces douze signes du zodiaque forment, dans les *Minchiate*, une suite non interrompue, chiffrée XX à XXXV. On ne les trouve pas en figures séparées dans les images encyclopédiques, et cependant il n'est pas douteux qu'elles leur sont empruntées.

En effet nous venons de voir (page 39) que la dernière figure de Mantegna, la *Prima causa*, nº L, représentait le système du *Monde* de Ptolémée.

Or, d'après ce système, les astronomes du moyen âge divisaient l'univers en deux mondes, le monde élémentaire et le monde céleste.

Le monde élémentaire se composait des quatre éléments, la terre, l'eau, l'air et le feu, désignés dans la série des cercles con-

1. Les jeux de tarots sont des jeux à grandes combinaisons, les *Minchiate* surtout. Saverio Brunetti, professeur de mathématiques, qui a donné à Rome, en 1747, le traité des *Minchiate*, déjà cité page 31, note 2, annonce, à la page 9 de son livre, qu'il y a dans ce jeu, 96, 141, 308, 410, 84, 017, 049 combinaisons diverses. On nous permettra d'admettre sans vérification l'exactitude de ce calcul.

centriques par quatre cercles dont le plus petit, ou celui du milieu, était la terre, comme l'élément le plus lourd.

Le monde céleste était formé de onze ciels, figurés aussi par des cercles entourant les cercles du monde élémentaire et s'élargissant à mesure qu'ils s'en éloignaient. Le premier cercle, ou le premier ciel, était l'orbite de la Lune, le deuxième celle de Mercure, le troisième de Vénus, le quatrième du Soleil, le cinquième de Mars, le sixième de Jupiter, le septième de Saturne. Le huitième Ciel (*octava Sphera*) était le ciel des étoiles ou le *firmament*, le neuvième le *cristallin*, que quelques-uns n'admettaient pas; le dixième appelé *primum Mobile*, ou premier ciel doué du mouvement, était considéré comme celui qui imprimait le mouvement aux autres sphères, enfin on regardait comme le séjour de Dieu le dernier ciel, ou l'*Empirée*[1].

Voyez-vous à présent comment cette cinquantième figure, le système du monde (pl. 5), a fourni à l'auteur des *Minchiate* ses quatre éléments et ses douze signes du zodiaque? Les quatre éléments, ce sont les quatre cercles du monde élémentaire, traduits en quatre figures symboliques; les douze signes du zodiaque, c'est la division bien connue, suivant les douze mois de l'année, des étoiles qui peuplent la huitième sphère, l'*octava sphera*.

Récapitulons maintenant ce que les tarots en général doivent à la collection dite de Mantegna.

Le jeu vénitien lui doit, comme nous l'avons montré plus haut (pages 39 et 40), douze atouts et trois honneurs, soit quinze figures 15

Les *Minchiate* vingt atouts de plus. 20

Total. 35

1. C'est probablement cette opinion sur le dernier ciel qui a fait donner à la figure représentant le système du monde le titre de *prima causa*, et l'addition des symboles des évangélistes sur la copie de 1485, lorsqu'ils ne sont pas sur l'édition originale, prouve peut-être la crainte que ce titre *prima causa*, donné au système matériel de l'univers, ne fît naître quelque soupçon sur l'orthodoxie du graveur.

Or le jeu qui a le plus de figures, les *Minchiate*, en présente en tout quarante-cinq : quatre pour les honneurs[1], une pour le *Fou* et quarante pour les atouts ; c'est donc plus des trois quarts ; le reste est dû, en partie, aux idées chrétiennes du moyen âge, en partie à ces fantaisies satiriques ou bizarres dont on trouve de si fréquents exemples dans les sculptures des églises gothiques. Ainsi nous voyons, dans les tarots, les n[os] II, la Papesse[2], VI l'Amoureux, X la roue de fortune[3], XII le Pendu, tenant dans chaque main une bourse pleine, XIII la Mort fauchant les têtes couronnées comme le menu peuple, XV le Diable, XVI la Foudre renversant une tour, un des ouvrages les plus solides des hommes, enfin, le n° XX, le Jugement dernier .

L'économie générale des jeux de tarots semble aussi elle-même prise de Mantegna.

En effet, les atouts qui ont plus de valeur sont, dans les divers jeux de tarots, ceux dont le chiffre est le plus élevé ; eh bien ! ce sont justement ceux qui correspondent aux numéros les plus hauts de Mantegna et qui sont puisés dans sa dizaine de 41 à 50.

1. Nous avons déjà fait observer (page 39, note 1) que, dans cette recherche, nous ne comptions que pour quatre les seize figures d'honneurs des quatre séries à points.

2. Voyez, page 82, note 1.

3. La Roue de fortune est aussi figurée au livre VIII, chap. XVI de l'*Encyclopédie* de Reisch intitulée *Margarita philosophica*, déjà citée.

Une femme aveugle, échevelée, revêtue d'une longue robe, est assise presque de face sur la manivelle d'une grande roue à quatre raies. Cette femme, la Fortune, a les deux bras étendus et tient à chaque main une coupe. Celle qu'elle tient à sa main gauche est renversée. Au côté droit de la femme, un homme monte avec la roue, et on lit dans une banderole : *Ad alta vehor* ; au sommet de la roue, un autre est debout : *Glorior elatus* ; au côté gauche, près de la coupe renversée, la roue entraine dans son mouvement un troisième personnage, la tête en bas : *Descendo mortificatus*, et enfin, en bas, un quatrième est représenté écrasé par la roue : *Axi rotor*.

On voit que c'est exactement la même figure que la Roue de fortune des tarots ; seulement, dans cette dernière, ce sont des animaux au lieu d'hommes.

4. La Mort, dans les trois jeux de tarot, porte le n° 13. On sait quel funeste augure les préjugés populaires ont toujours attaché à ce chiffre. — Treize à table !

Au moyen âge les danses des morts étaient à la mode, et l'on trouve dans les bordures gravées sur bois pour les belles heures imprimées au seizième siècle, plusieurs des personnages qui figurent dans la première série de Mantegna. Ils y sont tous accompagnés de la Mort qui leur ordonne de la suivre.

5. Dans les *Minchiate* modernes, les dessinateurs, à la place du Jugement dernier, ont dessiné une Renommée.

Le numéro le plus bas de Mantegna, le n° I, est le *Misero;* la figure, qui, dans le jeu, correspond au *Misero*, est le *Fou*. Le *Fou* est le zéro des tarots, c'est la figure la plus faible, il ne peut prendre aucune carte, comme nous l'avons déjà dit, et n'a de valeur que par occasion et grâce au secours d'autres cartes.

Cinq divisions composent les tarots-images.

Cinq divisions composent les tarots-jeux.

Ces divisions sont des dizaines dans Mantegna ; dans le jeu, quatre des séries sont également des dizaines dont les points vont de 1 à 10.

Autre coïncidence : les décades de Mantegna sont distinguées par les lettres A, B, C, D, E[1]; les cinq séries du jeu sont désignées par des objets dont les noms ont pour initiales les mêmes lettres A, B, C, D, E (Atouts, Bâtons, Coupes, Deniers, Épées). Bien est-il vrai que dans la suite des noms italiens *Atutti*, *Bastoni*, *Coppe*, *Denari*, *Spade*, la lettre E ne se trouve pas, attendu qu'en italien une épée ne se dit pas, comme en espagnol, *Espada ;* elle s'y nomme *Spada*. Mais, comme si l'objection avait été prévue, voici que dans l'édition des gravures de 1485, c'est la lettre E qui manque; et par quelle lettre est-elle remplacée? précisément par un S[2].

Enfin si l'on examine la quatrième décade de Mantegna, celle des vertus, qui comprend les n°s XXXI à XXXX, on est frappé

1. On a vu, page 37, que tandis que les figures de Mantegna sont numérotées dans l'ordre naturel, de 1 à 50, les lettres indicatives des cinq dizaines sont rangées dans l'ordre contraire en remontant de E en A. Ne serait-ce pas encore par imitation de cette apparente bizarrerie que, dans les jeux de tarots, la valeur des cartes numérales est en raison directe du nombre des points, pour les Bâtons et les Épées, et en raison inverse, pour les Coupes et les Deniers?

2. Peut-être la remarque de cette coïncidence de lettres avait-elle été faite par le graveur de 1485, qui aura voulu compléter la lacune laissée par la lettre E. S'il en était ainsi, ce serait une nouvelle preuve qu'on savait à cette époque que le jeu avait été pris des images ? On s'expliquerait facilement alors comment cette gravure a reçu de la tradition le nom de tarots.

Zani avait déjà remarqué ce rapport de lettres, mais il n'en tirait pas les mêmes conséquences que nous ; il y voyait une preuve que ces images étaient un jeu, sans pouvoir toutefois s'en expliquer la marche (*Materiali per servire alla storia dell' origine e de' progressi dell' incisione in rame e in legno*. Parma, 1802; in-8).

d'une autre remarque, c'est que les quatre signes, coupes, deniers, épées, bâtons, s'y trouvent dans les attributs de quatre vertus, deux théologales et deux cardinales.

La Foi, n° XXXX, tient un *calice*.

La Charité, n° XXXVIII, une bourse renversée d'où tombent des pièces de *monnaie*.

La Justice, n° XXXVII, est armée d'une *épée*.

La Force, n° XXXVI, d'une *masse d'armes*[1].

Ces rapprochements ne démontrent-ils pas clairement la parenté des tarots-images avec les tarots-jeux? Et si les gravures attribuées à Mantegna étaient contemporaines des premiers documents où il est fait mention des cartes, refuseriez-vous de reconnaître que c'est la source dans laquelle les inventeurs du jeu ont puisé la plupart de leurs dessins et de leurs combinaisons.

Objection.

Les tarots-jeux datent du quatorzième siècle et les gravures dites de Mantegna sont du deuxième tiers du quinzième.

Non sans doute, nous dira-t-on, mais malheureusement pour votre système, il n'en va pas ainsi, et la première apparition des cartes est séparée par cent ans environ de l'époque à laquelle a été gravé votre album dit de Mantegna. Rien ne vous autorise donc à refuser le droit d'aînesse aux cartes, puisque les cartes étaient déjà connues dès 1392 et que vos gravures de Mantegna datent au plus tôt de 1470.

Réponse.

Pourquoi les *Naibis* dits de Mantegna n'ont-ils été gravés qu'au XVe siècle.

Aussi ne prétendons-nous pas que ce soit à ces gravures *elles-mêmes* qu'on a dû la première idée des tarots, mais

1. Le Bâton du Roi de cette série est en réalité une masse d'armes avec poignée et renflement du côté opposé. C'est le *club* des Anglais.

bien aux peintures qui ont servi de modèles à ces gravures, car nous ne voyons dans ces figures de Mantegna que la reproduction de dessins plus anciens, qui, ne pouvant être copiés qu'à la main, avant l'invention de l'impression de la gravure, étaient assez rares et assez recherchés pour qu'un artiste conçût la pensée de les multiplier par ce nouveau moyen, quand les procédés de Finiguerra furent connus.

Ces conjectures offrent d'autant plus de probabilité que quinze ans après la première édition, nous en voyons paraître, en 1485, une autre édition ; qu'une copie de la première est faite encore un demi-siècle plus tard (vers 1540) par le graveur hessois, Ladenspelder, et que, dans les premières années du dix-septième siècle, elles servent de types aux gravures sur bois d'un ouvrage présentant, dans une suite de figures diversement combinées, le moyen de deviner un sujet choisi mentalement par une autre personne dans ces soixante images[1] dont quarante-cinq rappellent les dessins de la collection dite de Mantegna, et dont, en outre, deux autres semblent prises du jeu de tarots[2].

D'ailleurs, les rapports de ces images avec les jeux de tarots sont trop nombreux pour être contestés et on ne peut les expliquer si ce n'est en admettant que l'encyclopédie de Mantegna est née des tarots ou que ceux-ci doivent leur origine à ces dessins.

Or comment supposer qu'une suite de figures logiquement classées, qui révèle un plan sérieux, une pensée première mûrement réfléchie, puisse être née du jeu de tarots où les images entassées sans ordre n'offrent qu'un pêle-mêle confus d'idées

1. « Laberinto, dato novamente in luce dal signor Andrea Ghisi, nobile Veneto, nel quale si vede MCCLX figure, le quali sono tutte pronte al servitio con la sua obedienza et corrispondenza che parlano l'una all' altra, et con la terza volta infaillibilmente si sapra la figura imaginata, con il secreto di esso.... » *Venetia, per Evangelista Deuchino*, MDCXVI, in-fol°, 3 feuillets de texte et 21 de fig. sur bois.

2. Cette association de deux sujets du jeu des tarots l'Amour et le Bateleur (*Zane in banco*) avec quarante-cinq dessins pris de Mantegna, montre qu'à Venise on associait encore dans la pensée, au commencement du dix-septième siècle, les tarots-images avec les tarots-jeu. Preuve nouvelle de leur parenté.

mystiques, d'intentions satiriques et de pensées mondaines dont l'esprit ne peut saisir la liaison[1]?

N'est-il pas bien plus vraisemblable que les figures, et les sujets qui se trouvent à la fois et dans les jeux de tarots, où elles semblent disséminées au hasard, et dans les dessins de Mantegna, où elles ont une place logiquement déterminée, ont été empruntées par le jeu à cet album combiné si méthodiquement.

Que la gravure n'ait copié que tardivement les *Naïbis* enfantins, il n'y a pas à s'en étonner, les procédés de Finiguerra ne furent connus qu'en 1452 et il a fallu après la découverte de l'orfévre florentin quelques années encore pour que les graveurs acquissent dans cet art nouveau l'expérience et l'habileté que l'on constate dans ces travaux attribués à Mantegna d'autres parts.

C'est aussi ce qui est arrivé aux graveurs allemands que cite Bartsch dans son dixième volume, (maître de 1466) et aux anonymes qui ont reproduit des cartes à sujets animés.

Les cartes à sujets animés étaient comme les *Naïbis* d'une trop grande dimension pour être reproduites par la gravure sur bois, on les a donc négligées jusqu'à ce que les procédés de Finiguerra fussent connus (1452). C'est alors que des orfévres s'étant occupés de la gravure sur cuivre songèrent aux cartes animées.

Du reste, si les gravures de Mantegna étaient de la fin du quatorzième siècle, ou si l'on retrouvait, de ces gravures, des dessins originaux datant de cette époque, vous seriez bien forcé d'admettre notre système.

Eh bien, ces originaux, l'existence nous en est prouvée par un manuscrit de la bibliothèque Mazarine, dont M. Douet d'Arcq a donné dans la *Revue archéologique* le 15 septembre 1858[2], une notice détaillée et des extraits: voici ce qu'on y lit :

1. Le Fou, le Diable, le Jugement dernier, le Bateleur, la Roue de la Fortune; la Papesse, l'Amour, etc.

2. Ce manuscrit contient un petit ouvrage souvent réimprimé au quinzième siècle sous le titre de *Blason des couleurs*, mais l'on y trouve de plus un traité des tournois, le nom et les armes des chevaliers de la table ronde,

« Sensuyvent les ditz et armes de ix femmes dictes et appellées muses[1].

Caliope la première. porte de synople, une trompette d'argent en bende.
Son dit : jusques aux nnes

Uranyes. ii[e]. porte de sable. ung cerne dargent ung compas de masson de mesmes
Son dit : la nnn pareille.

Terpsicore. iij[e]. porte dargent. nng leut de pourpre.
Son dit : seule y suis.

Erato iiij[e]. porte dor, une menle de molin de sable (c'est un tambour de basque).
Son dit : jatens l'henre.

Polymnya v[e]. porte daznr, unes nrgues d'argent.
Son dit : moy mesmes.

Talia vi[e]. porte de gueules. une vielle dnr.
Son dit : à mon devnir.

Melpomene vij[e]. porte de pourpre nng cornet dor
Son dit : jamais lasse.

Enterpe vij[e]. porte dargent, nne dnulcene de sable
Son dit : tant mest doulx.

Clio ix[e]. de sable, ung signe dargent.
Son dit : à la mort chante.

Sensuyvent les vij ars.

Grammaire, la première. — Une vieille ridée, béguinée, esmantelée — porte de ponrpre, une lime d'argent, ung pot de mesmes.

Logica ii[e]. Une femme jeune, les cheveux crespés, les bras tnnt nudz hault recnnrsez d'une chemise jusques aux piedz, es mammelles et au nombril tronssée — porte de gueules, une serpent volant d'or enveloppée d'ung drap dargent.

Rethorica iii[e]. Une jeune dame, d'ung heaulme et une coronne par dessus sa teste, ung manteau et une riche cotte vestue, en sa main dextre tenant nne espée — porte de synnple, denx enfants nudz d'argent, soufflant deux trompettes de mesmes.

Geometria iiii[e]. Une jeune dame issant d'une nue, tenant en sa main une esquarre (une équerre) pour compasser et mesnrer pierres — porte d'argent, une nue d'asur.

les armoiries des neuf preux, celles des dix-sept rois chrétiens.

(Comparez avec les Naïbis de Mantegna, (édition de 1470 la description précédente tirée du manuscrit de la Bibliothèque Mazarine, feuillet 28 et suivants).

1. Les neuf muses font le sujet de la deuxième dizaine de Mantegna, les sept arts sont compris dans les sciences et arts, troisième dizaine de la même suite. Vous en reconnaîtrez la parfaite identité. Il n'y manque que les couleurs et les dires.

*Arismetica v*ᵉ. Une femme ancienne, de crevechiefs sa teste affublée, d'une robe longue abillée jusques aux piedz, contant argent — porte de sable, six besans d'argent.

*Musica vi*ᵉ. Une jeune dame en cheveux, bien adornée, d'une fine chemise vestue, les bras tous nudz, assise sur un signe, les jambes entrellées et nudz piedz, unes orgues, ung lehut et plusieurs autres instrumens emprès elle, ung flaiol — porte de synople, deux flaiolz d'argent.

*Philosophia. vii*ᵉ. Une jeune dame les cheveux pendens, d'ung corset de guerre a escailles, armée d'ung targon, au milieu ung visaige insculpé, tenant en la main senestre, en l'aultre main ung dart ferré et empané — porte de gueules, de dars d'argent de mesure.

Une jeune dame [1] les cheveux pendens, ung chappelet de fleurs par dessus, touchant de la main dextre ung flaiol, de l'aultre main espenchant a ung pot de terre de l'eau qui sourdait d'une fontaine, et en ses piedz le firmament — porte d'asur, le firmament d'argent.

Noms des cartes en Italie, au quinzième siècle. — Distinction des Naïbis jeux innocents et des Naïbis jeux de hasard condamnés.

A ces preuves déjà si convaincantes, ajoutons quelques considérations sur les noms des cartes. —Comment? pour vous égarer dans le labyrinthe sans issue des étymologies fantastiques [2]? — Nullement, mais pour essayer, si, considérés sous un autre point de vue, ces noms ne peuvent pas nous apporter quelque lumière.

Jusqu'à la moitié du quinzième siècle les cartes ont été désignées en Italie sous la double appellation de *cartes* et de *naïbis*. Le mot *carte*, qui rappelle la matière sur laquelle ces instruments de jeu ont dû être dessinés dès l'origine, fut adopté par les Français et par les Allemands (*Karten*). Le mot *naïbi* passa aux Espagnols chez lesquels nous le retrouvons encore, ainsi que chez les Portugais, sous la forme de *naypes*.

1. Le nom du personnage manque; mais en rapprochant la description de la gravure on voit que c'est la poésie.

2. Le mot *naïbi* a donné lieu à des conjectures étymologiques les plus excentriques. On l'a fait venir de l'hébreu, de l'arabe, du basque, du latin, etc. (Voy. Chatto, déjà cité, pages 22 à 24 et 27 à 30.)

Court de Gébelin trouvait bien dans l'égyptien l'origine du mot *tarot!*

Ces deux mots, cartes et naïbis étaient-ils synonimes? était-ce une double expression pour désigner une seule et même chose? — Il est permis d'en douter, si l'on examine dans quelles circonstances ils figuraient ensemble.

C'est dans les théologiens italiens que nous les trouvons ainsi réunis. Les œuvres de saint Bernardin de Sienne, célèbre franciscain mort en 1444, celles de saint Antonin, archevêque de Florence, mort en 1459, et les sermons du dominicain Barcletta, fameux prédicateur, également du quinzième siècle, nous en fournissent des exemples. Ces mots y sont généralement séparés par la particule ou (*seu*), mais là, cette particule ne peut avoir pour but d'indiquer une seconde dénomination d'un même objet, puisqu'ailleurs elle est remplacée par la conjonction ET.

Ainsi quand saint Bernardin, dans son carême, dit *charticellæ* SEU *naïbi* et, plus loin, *naïbi* SEU *charticellæ*, quand saint Antonin parle des fabricants ou marchands de cartes ou de naïbis, *chartarum* SEU *naiborum*, ils entendent désigner toutes les cartes qu'ils connaissent, qu'elles soient de l'espèce dite *chartæ*, *charticellæ* ou de la sorte appelée *naïbi*, ce qui se trouve confirmé par Barcletta chez lequel nous lisons : *chartarum* ET *naïborum* [1].

Ces deux expressions désignaient donc deux sortes de cartes différentes. Mais quelles étaient ces cartes?

Chartæ, c'étaient les cartes en général, et les *charticellæ* étaient, plus particulièrement, les jeux de cartes sans tarots, c'est-à-dire ne comprenant que les séries commençant par les rois et finissant avec les cartes de points.

Les *naïbis* étaient les jeux à tarots, comme le tarot vénitien, le *Tarocchino* de Bologne, et les *Minchiate* de Florence.

Et voici sur quoi se base notre opinion :

Les Italiens n'avaient que deux classes de jeux, ceux qui se

1. *Feria secunda quartæ hebdomadis quadragesimæ.*

jouaient sans tarots et se composaient de cinquante-deux cartes au plus et ceux qui, comprenant les tarots, comportaient un bien plus grand nombre de cartes.

Dans les jeux à tarots, toutes les cartes qui ne comptaient pas au nombre des tarots, c'est-à-dire celles qui étaient inférieures aux grands atouts, étaient appelées *petites cartes*, *cartiglie*[1].

Or *carticella* est la traduction littérale de *cartiglia*, c'est le diminutif du latin *charta*, comme *cartiglia* est le diminutif de l'italien *carta*.

On peut donc légitimement penser que l'expression *charticellæ* désignait, dans les écrits latins, ce qu'indique, dans les écrits italiens, le mot *cartiglie*, c'est-à-dire les petites cartes, les jeux sans tarots.

La conséquence de cette interprétation évidente, c'est que les *naïbis* étaient les jeux à tarots.

Quant aux signes des séries dites *cartiglie*, *carticellæ*, c'étaient les deniers, les coupes, les épées et les bâtons, comme nous l'apprend saint Bernardin lui-même, lorsque, attribuant l'invention des cartes à Satan, il représente ces divers signes comme les symboles d'autant de vices, l'avarice, l'intempérance, la haine et la brutalité[2].

1. Brunetti, *Giuoco delle Minchiate....* p. 21, 27, 30, 31.

2. Voici le passage de saint Bernardin; nous le devons à l'obligeance du R. P. Cahier, qui a bien voulu vérifier, pour nous, dans la riche bibliothèque de sa Compagnie, les divers passages de saint Bernardin et de saint Antonin, où il est fait mention des cartes :

Satan jaloux de Jésus-Christ, qui a établi dans son Eglise des offices dont on a des livres ornés de miniatures, s'écrie :

« Nec deficere volo officiis meis Breviaria ac Diurna, quæ esse jubeo *charticellas* seu *naibos*, in quibus variæ figuræ pingantur, sicut fieri solet in Breviariis Christi; quæ figuram in eis mystica (*sic*) præfigurent, ut puta : *Denarii* avaritiam, *Baculi* stultitiam seu caninam sævitiam, *Calices* seu *Copæ* ebrietatem et gulam, *Enses* odium et guerram, *Reges* atque *Reginæ* prævalentes in nequitiis supra dictis, *milites* etiam *inferiores* et *superiores* luxuriam et sodomiam aperta fronte proclamant. »

Une pensée analogue se trouve dans les sermons du fameux prédicateur populaire Gabriel Barletta, dont la réputation était si répandue au quinzième siècle qu'on disait généralement : « qui nescit barlettare nescit prædicare. »

En tonnant contre les dés, il les dénonce comme une invention du Diable, envieux de ce que Dieu avait créé les lettres de l'Alphabet au moyen desquelles la Bible a été composée.

« Non est peccatum ita Deo abominabile, ut peccatum ludi, et vix est dare actum in quo concurrant tot mala sicut ex ludo : et sicut Deus invenit 21 literas alphabeti, aliæ

N'oublions pas que, dans les cartes italiennes, ces quatre signes étaient communs aux jeux à tarots et aux jeux de cartes sans tarots, et rappelons-nous que les auteurs cités tout à l'heure étaient Italiens.

Mais voici une difficulté. Pendant que les *naïbis* étaient défendus par les prédicateurs comme jeu immoral et dangereux, ils étaient en même temps recommandés comme une récréation innocente et classés parmi les jeux d'enfants. Dans une chronique écrite en 1393, Morelli interdisant les dés à un enfant, lui conseille les *naïbis :* « Ne joue pas au *zara* ni aux autres jeux de « dés, joue aux jeux en usage chez les enfants, aux osselets, au « sabot, aux fers, aux *naïbis*[1].... »

Comment concilier cette recommandation avec l'anathème lancé par les théologiens contre les *naïbis?*

La conciliation n'est pas embarrassante. C'est une simple distinction à faire. Il y avait deux sortes de *naïbis :* les uns, objet d'amusement propre aux enfants, où le hasard n'entrait pour rien, c'étaient ceux que conseillait Morelli; les autres étaient les *naïbis* condamnés par la morale religieuse.

Ces *naïbis* proscrits par l'Église, nous les connaissons; n'avons-nous pas vu tout à l'heure que ce sont les jeux appelés aujourd'hui *tarots*, nom que le temps a substitué à celui de *naïbis*, inusité maintenant, et dont on ne rencontre plus que de rares exemples après le quinzième siècle?

autem postea sunt superadditæ ad componendam Bibliam, ubi est omnis sapientia revelata, ita Diabolus invenit bibliam scilicet dados, ubi posuit 21 puncta tanquam literas nigras, ubi, in usu suo, reperitur omnis malitia peccati, et quot sunt puncta in datis (*sic*) tot ab eo scelera procedunt. Ideo videamus per ordinem peccata quæ ab ipso procedunt.

« Prima litera est A, quasi primus punctus quod est primum peccatum, i. Amissio temporis.... » (Feria 2, 4 hebdomadis quadragesimæ. *Venetiis*, 1571, pet. in-8, p. 148, verso.)

1. « Non giuocare a zara, nè ad altro gioco di dadi; fa de giuochi che usano fanciulli, agli aliossi, alla trottola, a' ferri, a' naibi, a coderdoue e simili. » (Chronique de Morelli, dans la *Storia fiorentina di* Ricordano Malespini).

Le *zara* était un jeu qui se jouait avec trois dés.

Mais les autres *naïbis*, ces *naïbis* conseillés par Morelli comme un jeu convenable aux enfants, quels sont-ils?

Vous ne le devinez pas? Eh bien! ce sont les originaux, aujourd'hui perdus, de la collection de gravures dite de Mantegna, c'est cet album d'images, cette encyclopédie en cinquante dessins, combinée si logiquement et à laquelle les jeux de tarots ont fait tant d'emprunts.

Et la preuve?

La voici :

La communauté de nom des *naïbis* défendus et des *naïbis* conseillés implique une communauté soit d'origine, soit de nature, une parenté. Or la nature des *naïbis* prohibés, c'était d'être en même temps un jeu à images par ses figures dites *tarots*, et un jeu à points par ses quatre séries numérales, conséquemment un jeu de hasard comme les dés. Quant aux *naïbis* conseillés par Morelli, ce n'était pas un jeu de hasard, cela résulte du texte de cet auteur. Où est donc le rapport entre ces deux jeux? Dans les images dont l'un et l'autre sont composés; on ne saurait en trouver d'autre. Sans les images, qu'auraient eu de commun ces deux jeux de même nom, bien que de nature d'ailleurs si différente?

Remarquez les dates. Les *naïbis* enfantins sont cités par Morelli en 1393, et ce n'est que plus tard que nous trouvons les prédicateurs tonnant contre les *naïbis-jeux*.

D'un autre côté, voici apparaître dans une citation de la même époque un jeu également composé d'images, également propre aux enfants. Dans la vie du duc de Milan, Philippe-Marie Visconti, né en 1391, vie écrite par Decembrio, son secrétaire, on lit qu'un des jeux favoris de ce prince, pendant son enfance, était un jeu qui se fait avec des figures peintes (*qui ex imaginibus depictis fit*); or, ce jeu, comme celui de Morelli, n'était pas un jeu de hasard, puisque plus loin Decembrio rapporte que le duc jouait aussi quelquefois aux jeux de hasard dans les occa-

sions solennelles. (*Solemnibus quoque diebus nonnunquam alea lusit*[1]).

Ne retrouvons-nous pas là tous les caractères distinctifs du jeu d'enfant de Morelli, des *naïbis* innocents?

De plus, et comme s'il eût voulu venir à notre secours, le biographe du duc de Milan ajoute que ce prince prenait tant de plaisir à ces figures qu'il en avait acheté 1500 écus d'or un *jeu complet* (*integrum ludum*) où son secrétaire, Marziano de Tortone, avait peint avec une admirable perfection les *images des dieux ainsi que les figures d'animaux et d'oiseaux placées aux pieds de ces dieux*. (*Deorum imagines subjectasque his animalium figuras et avium*[2]).

Ce nouveau détail achève de nous mettre sur la voie. Ces dieux, ainsi que ces animaux et ces oiseaux qu'on voyait aux pieds de ces dieux, ce n'est que dans la collection de Mantegna qu'on les trouve; on y compte, en effet, un grand nombre de figures de dieux[3], et plus de vingt de ces figures offrent des animaux et des oiseaux, presque tous placés aux pieds de ces figures.

Et que l'on ne pense pas que ce soit d'un jeu de tarots que Decembrio ait voulu parler. Sa description ne peut s'appliquer à aucun des trois jeux de cette espèce que nous connaissons. Des

1. « Variis etiam ludendi modis ab adolescentia usus est Philippus Maria ; nam modo pila se exercebat, nunc folliculo, plerumque eo ludi genere *qui ex imaginibus depictis fit*, in quo præcipue oblectatus est, adeo, ut *integrum* earum ludum mille et quingentia aureis emerit, auctore vel in primis Martiano Terdonensi ejus secretario, qui *Deorum imagines subjectasque his animalium figuras et avium* miro ingenio summaque industria perfecit. Oblectatus est et astragalis, quod ludi genus ab Homero repetitum noviores celebrant. *Solemnibus quoque diebus nonnumquam alea lusit....* » (Decembrio, Vita Philippi Mariæ Vicecomitis, cap XXI.—*Voyez* Muratorii Rerum Italicarum Scriptores. In-folio, t. XX, p. 1013).

2. Cicognara pense que ce jeu, payé 1500 écus d'or, est celui qui appartenait de son temps (1831) à la comtesse Aurélia Visconti Gonzaga de Milan. Nous démontrerons plus tard qu'il est dans l'erreur, et que c'était le jeu donné par ce prince à l'occasion de son mariage.

Remarquons de plus que le prix énorme de 1500 écus d'or est plus en rapport avec les naïbis encyclopédiques qui se composent de 50 images qu'avec le jeu de tarots, où les images ne sont qu'au nombre de 21.

N'oublions pas que selon toute probabilité les originaux de Mantegna existaient déjà bien avant les gravures.

3. Apollon et les muses, Mercure, Vénus, Mars, Jupiter ; Saturne, le Soleil, la Lune; ajoutez-y les sciences et les vertus personnifiées.

dieux, ces tarots n'en offrent qu'un seul (l'Amour); des animaux, six ou sept au plus s'y rencontrent; enfin des oiseaux, on n'y en trouve pas trois. Nous savons d'ailleurs que le jeu de Visconti n'était pas un jeu de hasard, puisque nous venons de voir que ce prince jouait aussi aux jeux de hasard, mais rarement et dans des circonstances solennelles.

Remarquons en passant les mots *integrum ludum*, un *jeu complet*. C'est encore là un nouvel indice qu'il s'agit de la collection encyclopédique d'images dont les tarots n'étaient regardés alors que comme des extraits.

Dans tous les cas, cette description donnée par Decembrio, qui devait être bien informé, puisqu'il avait aussi été secrétaire du duc de Milan, constate d'une manière certaine que dès la fin du quatorzième siècle il existait en Italie un jeu de figures peintes, qui n'était pas un jeu de hasard; que ce jeu servait de récréation aux enfants et que les nombreuses images dont il était composé offraient des dieux ayant des animaux et des oiseaux pour attributs.

Résumons ce qui précède et reconnaissons :

Que le jeu décrit par Decembrio et les *naïbis* de Morelli étaient contemporains;

Que le jeu de Philippe-Marie Visconti était un jeu d'enfant, et que les *naïbis* de Morelli étaient également un jeu d'enfant;

Que le jeu de Visconti n'était pas un jeu de hasard, et que les *naïbis* de Morelli n'étaient pas non plus un jeu de hasard;

Que le jeu du duc de Milan était un jeu à images, et que les *naïbis* de Morelli ne pouvaient être qu'un jeu à images, comme nous l'avons démontré.

Que pouvait donc être le jeu à figures peintes de Visconti, si ce n'est le jeu nommé *naibi* par Morelli?

Maintenant, que l'on rapproche des sujets compris dans la collection, dont la gravure est attribuée à Mantegna, les détails donnés par Decembrio sur les divers sujets des images du jeu

de Visconti, et l'on sera d'autant plus frappé des rapports qui existent entre ces deux suites d'images, que la description de Decembrio, en s'accordant parfaitement avec la collection de Mantegna, ainsi qu'on l'a vu plus haut, ne peut pas s'appliquer aux jeux de tarots.

Conclusion : Le jeu à figures peintes (*qui ex imaginibus depictis fit*) du jeune duc de Milan et les *naïbis* conseillés par Morelli, en 1393, étaient le même jeu; donc cette suite de figures peintes était connue dès avant 1393.

D'autre part, les sujets de ces peintures étant évidemment les mêmes que les sujets des gravures de Mantegna, nous pouvons en inférer aussi que ces peintures de la fin du quatorzième siècle ont été les originaux que le graveur renommé, que l'on croit être Mantegna ou Baldini, a copiés ou imités en 1470.

Enfin les rapports nombreux que nous avons signalés entre les tarots–images et les tarots-jeu ne permettent pas de douter que ceux-ci ne soient des emprunts faits aux gravures dites de Mantegna ou pour mieux dire aux peintures connues dès avant 1393 et que nous croyons avoir servi de modèles à ces gravures.

C'est au reste ce que semble confirmer le nom de *tarots* donné par la tradition aux gravures de Mantegna, nom qui aujourd'hui leur est commun avec les *tarots-jeux*, comme le nom de *naïbis*, avant d'avoir été remplacé depuis par celui de *tarots*, était commun, au quatorzième siècle, au jeu innocent de Morelli et aux jeux de hasard à figures.

Vous voyez que si nous ne pouvons représenter en nature les dessins originaux dont la gravure attribuée à Mantegna est la copie ou l'imitation, nous avons au moins démontré que ces originaux existaient au quatorzième siècle, et que l'album gravé les représente assez fidèlement, puisqu'il s'accorde d'une manière si remarquable avec la description donnée par un document dont l'époque et l'authenticité ne sont pas contestés.

HISTOIRE DE L'INVENTION DES CARTES.

Admettez notre argumentation et nos conclusions, et vous aurez toute faite l'histoire du premier âge des cartes.

Les cartes ne sont ni d'origine arabe ni d'origine indienne. Rien n'autorise ces deux suppositions ; aucun document historique, aucun monument, aucune citation d'écrivains de l'Orient[1] ne vient les appuyer. Ces jeux sont du reste contraires au génie, aux mœurs et à la religion des Arabes. Tout au plus pourrait-on admettre que la Chine avait des cartes avant l'Europe. Mais il y a entre les cartes chinoises et les nôtres si peu d'analogie qu'il est impossible de croire que celles-ci puissent être les filles des premières. Rarement les nains ont enfanté des géants.

Les cartes sont une invention européenne et, sans nul doute, italienne. Voici ce que l'on peut supposer de plus vraisemblable sur leur origine :

Au quatorzième siècle il y avait en Italie une suite de dessins, un album de cinquante pièces, très-propres à amuser les enfants par la variété des images et à aider leur instruction en servant de sujets d'interrogation aux maîtres ou aux parents; c'était une nomenclature étendue des connaissances d'alors, un programme de questions, un aide-mémoire encyclopédique pour les yeux.

Cette suite de dessins se nommait *Naïbis ;* nous en avons la copie dans les gravures anonymes attribuées à tort ou à raison au peintre Mantegna[2].

Vers la fin de ce même siècle, un esprit inventif, probablement

1. Il existe bien un petit poëme hindoustani sur le jeu de *Ghendgifeh*, mais ce poëme est du dix-huitième siècle. L'auteur, Mir Amani Açad, écrivait sous Shah Aulum ; ce qu'il peut dire serait donc sans valeur dans cette question. D'ailleurs, il n'a pas été traduit. (Voy. l'*Histoire de la littérature hindoustanie,* par M Garcin de Tassy, t. Ier, p. 17).

2. Voyez les preuves plus haut, pages 47, 48, 49 et suivantes.

un Vénitien, crut voir dans les *Naïbis* des enfants les éléments d'un jeu nouveau propre à servir à l'âge mûr de récréation attachante[1] comme ces *Naïbis* servaient à l'enfance d'amusement instructif. Peut-être aussi, guidé par une intention morale, voulut-il arracher les malheureux joueurs à la frénésie du jeu de dés. « Pourquoi, se dit-il, n'imaginerait-on pas un jeu qui, sans « exclure complétement les chances du hasard, n'y serait pas « livré tout entier comme les dés, et qui, moins sérieux que les « échecs, moins bruyant et plus portatif que le trictrac, exigerait, « comme ces jeux, une attention soutenue, du calme et de la « réflexion ? Un tel jeu, en rendant les parties plus graves et plus « lentes, garantirait les joueurs de cet entraînement fiévreux qui « naît de la succession trop rapide des chances du dé, où chaque « coup n'est que trop souvent une partie complète et consé- « quemment une perte pour le vaincu, une amorce pour le « vainqueur. Ne serait-ce pas là un véritable service à rendre à « la société? »

Tout entier à cette pensée, il met la main à l'œuvre. Son plan est bientôt tracé. Il suivra du plus près qu'il lui sera possible ses modèles, les *Naïbis* primitifs. Ils ont cinq séries, il aura cinq séries ; leurs séries sont des dizaines, quatre des siennes seront des dizaines. Toutefois il ne sera pas un copiste servile, et si sa première série ne se compose que d'images comme les *Naïbis*, une partie seulement de ces figures sera empruntée à ceux-ci ; les autres il les puisera dans ses idées chrétiennes, ce seront la Roue de la Fortune, le Pendu, la Mort, le Diable, le Jugement dernier, avertissements symboliques par lesquels il rappellera au joueur les dangers et les conséquences de la passion du jeu. La

1. « Néanmoins, comme chacun voit par expérience, les jeux de cartes, tarots et déz, au lieu de servir de plaisir et récréation, *selon l'intention de ceux qui les ont inventez*, ne servent à présent que de dommages et font scandale public, étant jeux de hasard sujets à toutes sortes de piperies, fraudes et déceptions.... » (Déclaration du roi du 22 mai 1583 portant imposition d'un droit sur les cartes, tarots et déz. — Voir recueil d'édits, déclarations, arrêts etc., concernant la régie du droit sur les cartes. *Paris, impr. royale*, 1771, in-4).

figure d'un escamoteur, placée en tête de cette première série, comme une védette, éveillera l'attention et tiendra en défiance contre les mains trop habiles à mettre le sort dans leurs intérêts.

Ces figures seront supérieures au reste du jeu ; elles seront au nombre de vingt et une, comme les points d'un dé, et, à l'imitation des *Naïbis*, elles porteront un numéro d'ordre qui sera en même temps la règle de leur valeur. Ce seront là proprement les *atouts*, et l'ensemble en sera complété par une vingt-deuxième figure, le Fou, autre symbole. Du reste, cette dernière figure sera sans numéro, comme elle sera sans valeur propre ; elle n'en aura qu'une exceptionnelle et de circonstance.

Les quatre autres séries seront quatre dizaines de cartes, chacune de ces cartes marquée de points pour indiquer la valeur de la carte depuis 1 jusqu'à 10. En tête de chaque dizaine, marcheront quatre figures, un roi, une reine, un cavalier et un valet. Mais comment distinguer l'une de l'autre les quatre dizaines et les figures qui les commanderont ? Emploiera-t-on les lettres A, B, C, D, E, qui désignent les cinq dizaines des *Naïbis* ? Non, ce ne serait pas assez visible ; mieux vaudra prendre des objets matériels, qui en frappant les yeux se fixeront plus facilement dans la mémoire. Justement voici les attributs de quatre vertus, deux théologales et deux cardinales, qui figurent à la quatrième dizaine des *Naïbis* modèles, le *calice* de la Foi, les *deniers* de la Charité, l'*épée* de la Justice, la *masse d'armes* de la Force. Ces quatre signes seront clairs, faciles à reconnaître. — Adopté. — Et le nom du jeu ? — Le nom ? Eh bien ! qu'il s'appelle *Naïbis* comme ses modèles : c'est justice et reconnaissance : c'est prudence en même temps, puisque ce nom est déjà connu.

Ainsi constitués et formant un effectif de soixante-dix-huit cartes, ces nouveaux *naïbis* furent mis en circulation. Le succès ne se fit pas attendre. A peine étaient-ils connus que chaque pays voulut avoir ses cartes, comme Venise avait les siennes.

L'Espagne, la France, l'Allemagne s'emparèrent promptement de cette invention, et il est difficile aujourd'hui de connaître avec certitude à laquelle de ces contrées appartient la priorité de l'imitation.

Il était naturel que l'Italie adoptât la première l'invention de Venise. Dès l'origine, Florence, enchérissant sur l'idée vénitienne, avait augmenté le nombre des figures et avait puisé ce supplément à la même source que l'auteur vénitien, dans les *Naïbis* enfantins. Portées, par cette addition, à quatre-vingt-dix-sept cartes, les *Minchiate*, jeu national des Florentins, ne sont plus un simple jeu à combinaisons; c'est un véritable exercice de mathématiques[1].

Ce ne fut que plus tard et postérieurement aux Espagnols, aux Français et aux Allemands, que les Bolonais eurent leur jeu de cartes, le *Tarocchino*, troisième des jeux à images. Ils durent cette grave conquête à leur généralissime Francesco Anteminelli Castruccio Castracani Fibbia, prince de Pise, dont l'invention paraît être d'avoir supprimé dans le jeu vénitien les deux, les trois, les quatre et les cinq des basses cartes. Cet effort de génie lui valut, de la part des quatorze réformateurs de Bologne, le droit de mettre ses armes sur la carte de la Reine de Bâtons et celles de sa femme à la Reine de Deniers; privilége non moins sérieux que le service qui l'avait fait accorder[2].

Si l'auteur des *Naïbis* nouveaux ne voulut simplement que détrôner les dés, il put s'applaudir de sa réussite; elle fut com-

1. Voir plus haut, page 41, note 8, l'indication de Saverio Brunetti.

2. Suivant Cicognara, qui nous fait connaître cette particularité, il existe à Bologne, dans la famille Fibbia, un portrait en pied de ce Franc. Fibbia, petit-fils de Castruccio. Il tient dans sa main droite un jeu dont quelques cartes sont tombées à terre, entre autres la Reine de Bâtons et la Reine de Deniers; sur la première sont peintes les armes de la famille Fibbia, sur la seconde, celles des Bentivoglio. Une inscription placée au bas du tableau apprend que Fibbia, né en 1369 et mort en 1419, avait été généralissime des armées bolonaises, et qu'il avait obtenu des quatorze réformateurs de Bologne le privilége de placer ses armes et celles de sa femme, Francesca Bentivoglio, sur ces deux figures de Reines. *Cicognara memorie spettanti alla storia della calcografia*, page 137.

plète. Mais combien eut-il à gémir, si réellement il avait eu l'intention d'éteindre la passion du jeu, ou du moins d'en arrêter les progrès? il dut s'apercevoir, trop tard, qu'il n'avait fait qu'y donner un nouvel aliment et créer au jeu un instrument de plus. Car en s'emparant de son invention, les Espagnols, les Français, les Allemands laissèrent de côté sa première série, les images, qui, en multipliant les combinaisons donnaient au jeu vénitien le caractère d'un jeu de calcul; ils ne prirent que les quatre séries numérales dont les points laissaient plus grande part au hasard. Aussi vit-on bientôt se former, avec ces quatre séries seules, un grand nombre de jeux non moins dangereux que les dés, comme la *trappola* de Venise et le stupide *lansquenet* des Allemands, etc.

C'est de ces divers jeux sans tarots que nous allons nous occuper; nous les désignerons sous le nom de cartes communes.

Des cartes communes.

Quels que soient les changements que le caprice des diverses nations a fait subir aux signes primitifs des séries italiennes, il est facile de reconnaître qu'en réalité les cartes actuelles ne sont que les *carticellæ*, défendues par les théologiens du quinzième siècle, c'est-à-dire les *naïbis* ou *tarots* de Venise, privés des vingt-deux figures de tarots, et d'une des quatre figures de chaque série, suppressions qui de soixante-dix-huit cartes ont réduit à cinquante-deux nos jeux les plus complets.

Quand et comment ce démembrement du jeu primitif des tarots s'est-il opéré?

Dès l'origine très-certainement; les cartes, en effet, étaient, nous l'avons vu, connues en France avant 1392, et, comme nous le prouverons plus tard, les cartes peintes par Gringonneur, pour Charles VI, ne pouvaient être des tarots.

Ce fut l'Italie, ce fut Venise elle-même qui la première mu-

tila ses naibis; le jeu de *trappola*, que Cardan appelle *jeu vénitien*, et qui a donné son nom en Allemagne aux cartes à signes italiens[1] n'est composé que des quatre séries numérales, encore ne sont-elles pas entières, puisqu'on n'y trouve que le roi, le cavalier et le valet, avec l'as, le deux, le sept, le huit, le neuf et le dix; (le trois, le quatre, le cinq et le six n'y figurent pas), en tout, trente-six cartes.

La cause de ces réductions est facile à comprendre. Le jeu des tarots, avec ses nombreuses cartes, était un jeu à combinaisons compliquées qui ne pouvait être du goût des joueurs vulgaires habitués aux dés, jeu dont le hasard faisait généralement seul tous les frais; ils ont donc enlevé du nouveau jeu ce qui devait en rendre la marche difficile ou lente, et l'ont réduit de plus de moitié. C'est à ce prix que les cartes devinrent populaires.

L'Espagne imita l'Italie[2]. En adoptant les cartes vénitiennes avec leurs signes distinctifs, coupes, deniers, épées et bâtons, les Espagnols n'acceptèrent pas non plus les quatre séries numérales complètes: celles-ci, dans les jeux à tarots, ont chacune quatorze cartes (un à dix, roi, reine, cavalier et valet) cinquante-six cartes. Ils n'en conservèrent que quarante-huit, ou douze par série: le roi, le cavalier, le valet, avec les cartes des points un à neuf.

Mais, tout en laissant de côté les vingt-deux images de tarots et les combinaisons nombreuses qu'elles amenaient avec elles, les Espagnols, esprits sérieux et réfléchis, conservèrent dans leur jeu national de l'*hombre* (l'homme) une partie des règles com-

1. Au témoignage de Breitkopf (page 25, note Y) le jeu de *trappola* se retrouve encore dans la Silésie avec des noms qui attestent l'origine italienne *reh*, *cavall*, *fantell*, *as*, *du*, *etc.*; pour les séries, coupes, deniers, épées et bâtons, les noms sont complétement italiens. Du reste on en fabrique à Vienne sous le nom de *trappolierte Karten*.

2. Une preuve que l'Espagne n'a pas inventé les cartes et qu'elle les a empruntées à l'Italie, résulte du nom même de *naypes* que les Espagnols donnent à leurs cartes. En transportant le mot italien *naibi* dans leur langue ils ont dû changer le B en P, autrement ils auraient prononcé *nayves*, les Espagnols prononçant le B comme un V. Et l'argument ne peut être retourné, car si c'eût été l'Italie qui eût emprunté le mot et la chose à l'Espagne elle n'aurait pas eu de changement à faire, puisque les Italiens prononcent le P comme on le prononce aussi en Espagne.

pliquées des *Naïbis*[1], comme ils en gardaient les signes distinctifs des séries, et leur jeu devint un fidèle reflet de la gravité nationale.

Quant aux Français, novateurs par essence, ils changèrent dès l'origine les signes italiens, les coupes, les deniers, les épées et les bâtons, contre des signes plus simples les cœurs, les carreaux, les piques et les trèfles, changement heureux qui leur permit en même temps d'adopter pour leurs cartes un format plus petit et plus commode que celui des *Naïbis* originaux. Plus tard, quand la gravure sur bois fut inventée, ils se créèrent un jeu national, le *piquet*, moins sérieux peut-être que l'*hombre* des Espagnols, mais dans lequel d'ingénieuses combinaisons laissent encore se dessiner la physionomie d'un jeu de calcul.

De leur côté, les Allemands à la même époque, prirent pour signes de leurs séries des animaux et sur chaque carte de points l'animal-type était répété autant de fois que la carte devait valoir de points. Ainsi, par exemple, si la série avait le lion pour symbole, le six contenait six lions et ces lions étaient représentés dans six poses variées. Les Allemands, furent donc obligés de conserver pour leurs cartes un format très-grand, comme nous le voyons aux cartes allemandes de Stuttgardt (fig. 60 et 62) qui sont hautes de 18 cent. sur une largeur de 10 cent.

Que les cartes italiennes et les cartes espagnoles descendent en ligne directe des jeux de tarots vénitiens, le seul témoignage des yeux suffit pour le reconnaître; les signes distinctifs des séries sont les mêmes. Mais, pour les cartes françaises et allemandes, l'évidence n'est pas si manifeste. Cependant quelques observations peuvent conduire à reconnaître la parenté, et montrer comment, malgré leurs différences, les cartes françaises et les allemandes peuvent être ramenées à l'origine italienne.

1. Par exemple, cette singulière règle dont nous avons déjà parlé, page 23, et d'après laquelle la valeur des cartes est pour les deux séries, coupes et deniers, en raison inverse du nombre des points, et pour les épées et les bâtons en raison directe de ce même nombre.

Et d'abord fixons la géographie de ces trois types divers que M. Leber a très-exactement classés d'après leurs signes distinctifs en trois régions[1] :

1° Région méridionale (Italie, Espagne et Portugal) :

Coupes, deniers, épées et bâtons ;

2° Région centrale (France, Angleterre, et, aujourd'hui, presque toute l'Allemagne) :

Cœurs, carreaux, piques et trèfles ;

3° Région septentrionale (Allemagne ancienne, Suisse, etc.) :

Cœurs, grelots, feuilles et glands ;

Au premier coup d'œil, ces trois familles de signes ne paraissent guère avoir d'analogie ensemble, mais étudions leurs noms, comparons leurs formes, et nous retrouverons les liens de famille que nous n'apercevons pas à la première vue.

Rapprochons d'abord les noms des signes des cartes françaises de ceux des cartes italiennes :

Les Italiens nomment leurs signes :	*coppe, danari, spade, bastoni ;*
Les Français.	*cœurs, carreaux, piques, trèfles ;*
Les Anglais	*hearts, diamonds, spades, clubs ;*

traduction des noms français, puisque les Anglais ont adopté nos cartes dès l'origine.

Ne trouvez-vous pas que le mot *spades* (hoyau, bêche), donné par les Anglais, à nos piques, rappelle le *spade* des figures italiennes? que le mot de *clubs* par lequel ils désignent nos trèfles, et qui veut dire en anglais *massue*, est également un souvenir du *bastone* italien?

1. Ce n'est qu'à partir du second âge des cartes, c'est-à-dire à partir de l'époque où la gravure en bois a donné le moyen de ne plus exécuter à la main les jeux de cartes, que cette classification devient possible, la fixation des signes nationaux uniformes, n'ayant elle-même eu lieu qu'au moment où l'*impression en relief* a été connue...

Il est donc plus que probable que nos deux derniers signes représentent des armes, comme ceux des jeux d'Italie.

Autre indication : Nous avons vu (page 19), que dans les jeux de tarots, et plus tard dans le jeu national des Espagnols, le jeu de l'*hombre*, les quatre séries numérales se partageaient en deux sections : l'une, composée des coupes et des deniers, dans laquelle la valeur des cartes est en raison inverse du nombre des points; l'autre, formée des épées et des bâtons, où cette valeur est proportionnelle au chiffre de ces mêmes points.

Cette disposition est passée dans les jeux que la France a empruntés à l'Espagne, comme le jeu de l'*hombre*, et comme le *quadrille* et le *médiateur*, qui en dérivent; et, pour la rendre praticable avec nos cartes il a fallu diviser nos quatre signes français en deux groupes : le rouge et le noir. Dans la section rouge (les cœurs et les carreaux), la valeur des cartes est, pour ces jeux, d'origine espagnole, comme dans les coupes et les deniers, l'inverse du nombre des points; dans la section noire (les piques et les trèfles), cette valeur suit le chiffre des points, comme les épées et les bâtons.

Ajoutons que dans ces jeux d'origine espagnole, l'as de pique est appelé *espadille* (petite épée) et l'as de trèfle *baste* (bâton).

Voilà donc les piques et les trèfles regardés par nos pères comme remplaçant les épées et les bâtons.

Enfin une dernière preuve ne permet plus le moindre doute: Quand les Portugais se servent de nos cartes, ils nomment *copas* nos cœurs, *ouros* nos carreaux, *espadas* nos piques et *paos* nos trèfles.

Les cartes sont-elles le premier produit de la gravure sur bois?

Puisque nous avons cité la gravure sur bois ou plutôt l'impression en relief, nous ne pouvons quitter ce sujet sans dire

un mot d'une opinion acceptée généralement sans examen par les érudits, sur la foi de Heinecken, dont la science n'est pas contestable, sans doute, mais que la prévention en faveur de son pays a évidemment égaré. Selon cet auteur, les cartes sont d'invention allemande; selon lui, c'est aux cartes qu'est due l'origine de la gravure sur bois, et les cartiers ont été les premiers graveurs en relief.

Ces assertions de l'iconophile allemand sont purement gratuites, rien dans les monuments ne vient les confirmer.

En effet, les premières cartes furent dessinées et peintes à la main[1]. Les plus anciennes que nous connaissions sont quatre cartes du musée Correz à Venise[2], les dix-sept pièces de tarot, de date incertaine, appelées improprement *cartes de Charles VI*, et celles du tarot de Visconti (pl. 10 et 11) dont la date se peut conclure de la figure de l'amour où sont réunies les armes de ce prince et celles de Béatrix Tenda, qu'il épousa en 1413 et qu'il fit mourir en 1418. Ces cartes sont exécutées au pinceau. De plus, si l'on admet l'anecdote de la prédication de saint Bernardin de Sienne contre les cartes, en 1423, on y verra une nouvelle preuve qu'à cette époque, à Bologne, les cartes étaient des peintures. Quand le fabricant, voyant brûler tous les instruments de jeu, vint tout éploré dire au prédicateur qu'il allait être ruiné : « Tu ne sais que peindre, lui répondit le saint, eh bien, peins ceci, » et il lui remettait en même temps le monogramme du saint nom de Jésus tracé dans une auréole[2].

Et remarquez bien qu'à cette date, la gravure sur bois existait déjà, puisque le *Saint Christophe* est daté de cette même année 1423[3].

1. Nous devons à l'obligeance de M. Vincenzo Lazari, conservateur de ce musée, les fac-simile de ces riches cartes que nous avons fait reproduire dans nos pl. 8 et 9. Elles ont fait partie d'un jeu qui a appartenu à Cicognara.

2. Bernini, Istoria delle Eresie, *Venezia*, 1714, t. IV, p. 157. — Sigonius, *De episcopis Bonon*.

3. La Bibliothèque Royale de Bruxelles possède une gravure sur bois datée de 1418, mais cette date étant contestée nous ne pouvons nous en appuyer

Mais dira-t-on, en 1423, les cartes avaient déjà près de trente ans d'existence, puisque, dès l'année 1397, elles étaient défendues, tant en Allemagne qu'en France; elles étaient même connues longtemps auparavant, s'il est vrai, comme l'annonce Covelluzzo, qu'elles avaient été apportées à Viterbe en 1379. Il était donc nécessaire qu'elles fussent exécutées par un moyen et plus rapide et moins coûteux que le dessin et la peinture.

Sans doute, les cartes étaient déjà connues : mais la consommation pouvait-elle s'en comparer à ce que nous voyons aujourd'hui, et les peintres ne pouvaient-ils pas y suffire dans les premiers temps?

Nous croyons qu'ils y suffisaient facilement et que, même après l'invention de l'impression en relief, les cartes ont continué à être souvent exécutées au pinceau.

M. Chatto, qui a réfuté l'opinion de Heinecken, prouve que les mots de faiseur de cartes et peintre de cartes, ont précédé en Allemagne celui de graveur sur bois, et qu'on trouve dans les registres d'Augsbourg, à l'année 1418 le mot de *Kartenmacher* (faiseur de cartes); dans ceux de Nuremberg en 1433 et 1435, celui de *Kartenmacherin* (femme qui fait des cartes); et en 1438 celui de *Kartenmahlerin* (femme qui peint les cartes) : tandis que ce n'est qu'en 1449 que paraît pour la première fois la dénomination de *Formenschneider*, tailleur de formes, graveur sur bois.

Les cartes ont donc, jusques à la moitié du quinzième siècle, été dessinées et peintes à la main dans ces deux villes, devenues bientôt les plus célèbres de l'Allemagne pour la gravure sur bois, et il n'est pas inutile de faire observer que ce sont les femmes qui sont citées plus souvent pour cette peinture spéciale : cela n'a rien d'étonnant. De tout temps le travail des femmes a été moins coûteux que celui des hommes. Ce sont encore aujourd'hui, en France et ailleurs, des femmes qui colorient au pinceau les cartes de géographie et toutes les images qui se vendent à bon marché.

Le travail des femmes a donc pu suffire parfaitement à la consommation dans les premiers temps, et si les interdictions lancées contre les cartes jusqu'à la moitié du quinzième siècle, montrent que le goût de ces jeux faisait des progrès alarmants pour la morale, elles ne prouvent pas que les cartes d'alors se détruisissent aussi rapidement qu'aujourd'hui. Plus elles étaient chères, plus elles devaient être ménagées. Ne voyons-nous pas encore des maisons, et même des cabarets dans les campagnes, où les mêmes cartes servent plusieurs années? Changer de cartes dès qu'elles sont défraîchies, c'est un luxe des temps actuels, auquel probablement nos ancêtres attachaient peu d'importance. Peut-être aussi est-ce une précaution contre les cartes préparées à l'avance dans des intentions frauduleuses.

Ajoutons que dans le commencement du quinzième siècle, les cartes n'étaient probablement pas aussi répandues qu'on le croit. En voici une preuve : Ce même saint Bernardin que nous trouvons en 1423 à Bologne, faisant brûler, dit-on, les cartes et les autres instruments de jeu, nous le trouvons trois ans plus tard à Viterbe, prêchant contre le luxe et le jeu et obtenant par son éloquence le même succès qu'à Bologne. Eh bien, parmi les objetscompris dans cet auto-da-fé, la chronique de Covelluzzo mentionne les dés, le trictrac, les fausses chevelures, etc., mais des cartes, silence complet [1].

Le savant M. Chatto, cité fréquemment jusqu'ici, pense que les premières cartes furent exécutées au patron (*stencilled*), et que celles dont il donne un spécimen à la page 88 de son ouvrage, spécimen dont nous offrons une copie planche 63, ont été tracées de cette manière, ainsi que les belles cartes allemandes du docteur Stuckeley, publiées par Singer, à sa page 172, et dont on trouve aussi une réduction sur notre planche 62. Nous-

1. Tavolieri di giocho, libri et brevi superstiziosi, pianelle sforgiate, belletti et bionde trecese o sieno capigliare posticcie, usate in que' tempi con molto scandalo dalla vanita delle donne.... (année 1423, page 234 de l'histoire de Viterbe, déjà citée).

mêmes, nous avions adopté cette opinion dans notre rapport de l'Exposition de 1855, un examen plus attentif ne nous a pas permis de persévérer dans cette pensée.

Nous motiverons plus tard notre conviction, mais pour l'intelligence des explications qu'il nous reste à donner, il est nécessaire d'entrer dans quelques détails sur la fabrication des cartes.

Des procédés de la fabrication des cartes.

Les quatre opérations les plus importantes de la fabrication des cartes sont la confection du carton, l'impression du dessin, le coloriage et le lissage. Ces opérations diffèrent peu aujourd'hui, du moins en France, de ce qu'elles étaient autrefois[1].

Les cartes du seizième siècle, que nous avons pu examiner, montrent qu'à cette époque le *carton* en était composé de quatre feuilles de papier assez épais, collées l'une sur l'autre: aujourd'hui, en France, il est formé habituellement de trois feuilles : 1° le papier *filigrané*[2], sur lequel s'imprime le dessin, 2° le papier du milieu appelé papier d'*étresse* ou *main brune*, destiné à rendre la carte plus ferme et moins transparente; 3° le papier dit *cartier*, qui forme le dos de la carte. C'est celui sur lequel s'impriment les dessins désignés sous le nom de *tarotage*.

En 1762, le carton des jeux de piquet était formé de quatre feuilles, la main brune étant double, mais plus mince[3].

Après l'application de l'impression en relief à la multiplication du dessin des cartes, ce dessin s'obtint d'abord par la gravure sur bois; beaucoup plus tard le cuivre fut substitué à cette matière. Aujourd'hui en France c'est le gouvernement qui fournit aux fa-

1. On peut consulter, pour la description detaillée du travail des cartes, l'*Art du Cartier*, publié à Paris, en 1762, pour l'Académie des sciences, par Duhamel du Monceau, in-folio avec figures; le *Manuel du cartonnier*, par M. Lebrun; Paris, Roret, 1845, in-18; le *Code des cartes à jouer*, Paris, Dupont, 1853, in-8.

2. Fourni par l'administration des Droits réunis et portant dans la pâte la marque du Gouvernement.

3. *Art du Cartier*, page 3.

bricants le papier tout imprimé. Il fait exécuter la gravure en creux et sur acier, et c'est par le moyen de la galvanoplastie que se produisent les reliefs en cuivre nécessaires au tirage des nombreuses épreuves fournies aux cartiers par la Direction des Droits réunis. Ces planches, où les traits creux de l'acier viennent en relief sur le cuivre, sont encrées et tirées typographiquement par les presses mécaniques de l'imprimerie impériale. Mais avant la révolution de 1789, la planche (le *moule*, en terme de cartier) était encrée à la brosse avec un noir léger, détrempé dans de la colle, la feuille de papier, préalablement humectée (*moitie*), était étendue sur le moule et imprimée (*moulée*)[1] au moyen du *frotton*, espèce de tampon de drap ou de crin.

Quant au coloriage que nos cartiers appellent *habillage*[2] il s'opère encore, comme autrefois, par le moyen du patron, feuille de papier rendue imperméable en dessus et en dessous par quelques couches de peinture à l'huile. Dans cette *imprimure* (c'est ainsi que les cartiers nomment cette feuille) on découpe à jour toutes les places qui doivent être couvertes d'une des cinq couleurs dont se peignent les personnages des cartes françaises. Sur le côté de ces cartes où se trouve le dessin on applique successivement chacune de ces cinq découpures, on y passe une brosse legèrement enduite de la couleur voulue, et cette couleur se dépose dans les jours de l'*imprimure*, tandis que les places qui doivent recevoir une autre couleur se trouvent préservées de l'atteinte de la brosse, puisqu'elles ne sont pas à jour.

Lorsque les cinq couleurs ont été appliquées l'une après l'autre, l'*habillage* est complet.

La carte ainsi terminée, il faut la polir au moyen du *lissoir*, caillou très-uni attaché à l'extrémité inférieure d'une longue perche verticale dont le bout supérieur forme un genou jouant dans

1. Ne serait-ce pas de ce mot *moulée* que vient l'expression lettre moulée ?

2. Les Anglais appellent *coatcards* (cartes habillées), les cartes que nous nommons figures, et qui sont les rois, les dames et les valets.

une demi-sphère creusée à l'extrémité d'une planche horizontalement fixée au plafond. Cette planche en faisant ressort presse le lissoir sur les cartes placées elles-mêmes sur un fort marbre. Un ouvrier fait marcher le lissoir sur tous les points de la feuille de cartes. C'est l'opération la plus fatigante de l'art du cartier.

Il ne faut pas oublier que chaque feuille de carton contenant vingt cartes, on fait ainsi vingt cartes à la fois.

Si cette description a été suffisamment claire, on comprendra avec nous que ces procédés n'ont pu être inventés en même temps que les cartes, et qu'ils sont le résultat de perfectionnements successifs, dont le dernier, très-postérieur au moyen âge des cartes, est très-certainement le *lissage*.

On ne trouve, en effet, aucune trace de cette opération sur les plus anciennes cartes que l'on rencontre encore, et les cartes fabriquées en Italie de nos jours ne sont pas lissées et ne pourraient même pas recevoir ce poli, car le papier *taroté*, qui se colle sur le dos de la carte est conservé plus large que le papier du dessin, et cet excédant replié sur le côté du dessin, y forme un rebord saillant ; c'est ce qu'on remarque aux cartes fabriquées de nos jours à Bologne.

Il est également certain que le coloriage au moyen du patron n'a pas été en usage dès l'origine, car, même après l'invention de la gravure sur bois, les cartes ont continué à être peintes à la main, et l'examen attentif que nous avons fait de plusieurs xylographies religieuses coloriées, nous a démontré l'erreur des iconographes qui ont prétendu que le coloriage de ces gravures avait été exécuté au patron. Le peu de consistance de la couleur employée et la nature des bavures qu'a laissées le pinceau, révèlent l'incertitude de la main et ne permettent pas de supposer un moyen mécanique ?.

Par sa nature, le patron n a pu être introduit dans le coloriage des cartes avant l'application de la gravure sur bois au dessin de ces instruments de jeu, mais cela ne veut pas dire qu'il y ait été

employé dès les premiers temps. Il est même plus que probable que ce sont les Français qui ont inventé cette peinture mécanique. En effet, pour qu'elle fût applicable, surtout dans les premiers essais, il fallait que les dessins fussent simples, nets, les couleurs bien tranchées et c'est justement ce que l'on peut remarquer pour nos rois, nos reines, nos valets et surtout pour nos signes *cœurs*, *carreaux*, *piques* et *trèfles*, qui ne demandent pour chacun qu'une seule couleur à teinte plate. Les signes allemands, il est vrai, ont presque la même simplicité, le gland excepté qui doit être de deux couleurs, l'habillement des personnages des anciens jeux allemands est aussi très-simple, et le procédé du patron pouvait également leur être appliqué, mais les noms des différentes opérations de ce mode d'enluminure, *habillage*, *moule*, *moulage*, *imprimure*, etc., sont tous français; ils ne ressemblent en rien aux mots allemands, et certes si ces procédés nous venaient de ces peuples, ils ne nous seraient pas arrivés sans laisser dans leurs noms quelque trace de leur origine, comme nous le voyons dans presque tous les arts.

Il y a plus: les premiers cartiers ont dû être des peintres de lettres, *Briefmahler*, car, avant l'imprimerie, les écrivains qui copiaient des manuscrits ne peignaient pas tous eux-mêmes leurs lettres majuscules, et on trouve encore des volumes où ces lettres sont laissées en blanc, d'autres, où elles sont seulement tracées et non achevées. Aussi doutons-nous fort de cette assertion de quelques auteurs qui prétendent qu'il y a dans les anciens manuscrits des grandes lettres historiées dont le trait était obtenu par des dessins découpés dans des feuilles de laiton comme on fait aujourd'hui des lettres ou des chiffres pour le foliotage des registres. Nous croirions bien plus volontiers que les peintres de lettres devinrent peintres de cartes, qu'ils en calquaient le dessin, et de cette façon leur travail avait tout autant de célérité qu'il était nécessaire pour la consommation de cette époque. Car, ainsi que nous l'avons dit, les cartes ne se

détruisaient pas alors aussi rapidement qu'aujourd'hui, et ce n'est que depuis que le trait en a été gravé sur bois que la fabrication s'en est augmentée. Il paraît même qu'elle n'était pas encore très-considérable à la fin du seizième siècle et au commencement du dix-septième, car nous apprenons par le *Recueil des édits, déclarations, etc., concernant la régie du droit sur les cartes*[1], qu'en 1631, on ne fabriquait encore des cartes légalement en France qu'à Paris et dans six autres villes du royaume (Rouen, Toulouse, Lyon, Thiers, Limoges et Troyes), et qu'en 1594 les cartiers de Paris n'étaient qu'au nombre de huit quand ils rédigèrent leurs premiers statuts.

De tous les développements dans lesquels nous sommes entré jusqu'ici, on peut conclure :

Relativement à la fabrication des cartes :

Que l'application de la gravure sur bois à la multiplication des cartes, n'est certainement pas contemporaine de la découverte de l'impression en relief, et que les cartes ont dû rester encore assez longtemps après cette découverte le domaine des peintres.

Qu'il n'est donc nullement prouvé que les premiers produits de l'impression en relief aient été des cartes à jouer ; mais qu'il est bien plus vraisemblable que les xylographes se sont exercés d'abord sur des sujets religieux. On n'a d'ailleurs aucune carte gravée qui présente une date *certaine* antérieure au Saint-Christophe de 1423 :

Relativement à la transformation des tarots en cartes communes :

Que du moment où les jeux de tarots ont été connus, l'Italie,

1. Paris, Imp. royale, 1771, in-4.

l'Espagne, la France et l'Allemagne s'emparèrent, simultanément, peut-être, de l'invention vénitienne, en la simplifiant, la modifiant, le dénaturant, chacune de ces contrées selon son goût et ses habitudes. Ainsi les Vénitiens eux-mêmes éliminèrent les figures de tarots, la Reine et plusieurs cartes de points, pour mettre leur *trappola* à la portée d'un plus grand nombre de joueurs; et l'on vit les Espagnols, en les imitant, restreindre également le jeu à trois figures par série, mais garder plus de cartes de points; ce fut aussi la Reine qu'ils expulsèrent pour lui préférer le cavalier, leurs figures rappelant ainsi l'idée d'un carrousel. Dans une autre intention, sans doute, les Français réintégrant la Reine dans ses droits, repoussèrent le cavalier, habillèrent le Roi et la Reine de leurs plus beaux atours, les accompagnèrent d'un hallebardier ou d'un hérant d'armes dans son costume d'apparat, et firent de leur jeu l'image d'une réception de cour. Quant aux Allemands, leur jeu ancien fut un jeu tout bourgeois où les Rois sur leurs trônes ne sont entourés que de figures d'assez bas étage, à en juger par leur costume; ces pauvres personnages qu'une étude plus attentive des monuments graphiques du moyen âge allemand nous permettrait peut-être de reconnaître, ressemblent à des baillis, à des bourgmestres de comédie, à des paysans, à des valets de ferme; pas un cavalier, pas une dame, rien qui présente une compagnie acceptable par un roi sur son trône.

N'oublions pas les Portugais; ils tiennent probablement leur jeu des Espagnols, mais ils n'ont pas suivi l'exemple de ces voisins peu galants. En conservant comme eux le cavalier, ils ont repris la dame, et, moins sensibles probablement au rang qu'à la beauté, ce ne sont point des reines qu'ils ont choisies, ce sont de simples mortelles, sans couronnes, sans diadèmes, mais en revanche enfermées dans des robes dont les crinolines de nos élégantes seraient jalouses à juste titre.

Pour rendre à chacun la part qui lui revient dans l'histoire des cartes, nous croyons donc qu'il faut attribuer

Aux Italiens, l'invention première de ces jeux;

Aux Allemands, l'application de la gravure sur bois à la multiplication des cartes;

Aux Français, le coloriage au patron et probablement aussi le lissage de la carte.

SECONDE PARTIE.

HISTOIRE ET VARIATIONS DES TYPES ET DES DESSINS DES CARTES.

Jusqu'ici nous avons étudié les cartes pour en rechercher les origines et pour découvrir l'époque approximative et la patrie probable de cette invention. Grâce à l'examen des textes, grâce à la comparaison des types, nous avons retrouvé (nous le croyons du moins) la filiation de ces jeux, et démontré que c'est en Europe et vraisemblablement à Venise qu'il faut en placer le berceau. Nous avons vu une suite d'images, destinées à l'amusement et probablement aussi à l'instruction du jeune âge, donner naissance aux jeux de tarots, et ceux-ci, à leur tour, enfanter, dès leur apparition, ces malheureuses cartes numérales qui, à peines connues, détrônaient les dés et partageaient avec eux le triste honneur d'attirer les foudres de l'Église, les indignations de la morale et les sévérités de la loi civile. Nous avons fait remarquer en même temps, comment, en adoptant les cartes, chaque nation en a modifié à son goût les signes distinctifs, changements d'où sont issues les trois grandes familles de cartes aujourd'hui connues: la famille italienne, la famille française et la famille germanique. (Voy. page 64.)

Il nous reste maintenant à suivre les dessins des figures dans les variations que les caprices de la mode et la fantaisie des artistes leur ont fait subir. Car, pour ne parler que de la France, ce n'est que bien postérieurement au premier âge de ces jeux, que nos cartiers ont adopté le type devenu aujourd'hui officiel.

Dans l'examen que nous allons faire des anciennes cartes dont

nous avons recueilli les dessins, nous aurons à nous défendre contre la tendance, naturelle aux écrivains, de s'illusionner sur l'antiquité des objets de leurs études, et nous aurons l'occasion d'offrir quelques preuves des erreurs dans lesquelles on est tombé sur plusieurs des monuments dont nous nous occuperons. Juger sur le costume, ou d'après l'imperfection du dessin, lorsque d'autres indices plus concluants ne viennent pas s'adjoindre à ceux-ci pour leur porter secours, c'est presque toujours s'exposer à voir un jour des dates précises ou des indications probantes démentir les systèmes qu'on s'est formés. Échapperons-nous, nous-même, au danger que nous signalons?

a. *Cartes italiennes.* — 1. *Des Naïbis.*

Le premier monument dont nous ayons à nous occuper est sans contredit cette suite de gravures dites improprement *cartes italiennes*, *tarots de Baldini*, *de Mantegna*, etc., collection qui, pour nous, représente les *Naïbis* cités par Morelli comme convenant aux enfants et d'où sont sortis, dans notre opinion, les premiers jeux de tarots. (Voy. ci-dessus pages 36 et suiv.)

Nous ne répéterons pas ici les détails donnés, page 34, sur ces cinquante gravures; nous rappellerons seulement qu'il en existe trois éditions bien distinctes, l'une dont la date n'est pas connue, mais que M. Duchesne place vers 1470, une autre de 1485, date constante découverte par le même iconographe sur la tablette que tient à la main la figure de l'Arithmétique de cette édition, enfin une troisième marquée du monogramme de Ladenspelder, graveur hessois[1], qui vivait en 1540; cette dernière n'est qu'une copie de l'édition de 1470. Ces trois éditions, d'un mérite artistique et d'un âge très-différents, sont excessivement rares; on en cite à peine quelques exemplaires complets[2].

1. Le monogramme de ce graveur se trouve aux figures portant les nos 24, 39 et 40.

2. Ces gravures ont été originairement publiées en volume, comme on peut s'en con-

La comparaison que nous avons faite des deux premières éditions ne nous permet pas d'admettre, comme on le croit généralement, que l'une soit la copie de l'autre. Les dissemblances notables que l'on peut remarquer entre certains sujets n'indiquent pas seulement deux burins différents, elles révèlent une liberté de dessin incompatible avec les entraves d'une copie. Il est certainement arrivé pour ces dessins ce qui est arrivé souvent pour les manuscrits avant que l'imprimerie ne vînt en fixer les textes. Un premier original a servi de point de départ, et, tout en y puisant le fonds et de nombreux détails, les artistes qui ont reproduit cet original se sont éloignés plus ou moins du type primitif; ce qui, du reste, pour des dessins avait bien moins de danger que pour des textes.

Une preuve aussi, que les deux graveurs ont copié un modèle différent, c'est que dans l'édition de 1485 la première dizaine de ces figures porte pour marque distinctive de série, la lettre S, tandis que dans l'autre édition c'est la lettre E qui distingue cette même série. Or cette différence ne peut être l'effet du hasard ou d'une inadvertance du graveur, car alors elle ne se représenterait que sur deux ou trois sujets de la série et non sur la dizaine entière.

Autre argument concluant : tandis que dans l'édition de 1470 presque tous les personnages sont tournés vers la gauche de celui qui regarde, c'est vers la droite qu'ils le sont dans l'édition de 1485, et ce qui prouve surtout que ces deux éditions n'ont pas été copiées l'une sur l'autre c'est le soin qu'ont eu les deux

vaincre en examinant avec soin les fonds des quelques exemplaires qui ont été retrouvés reliés, par exemple, ceux dont M. Gatteaux a fait don à la Bibliothèque impériale (cabinet des Estampes) et celui de M. Galichon; cependant on ne les retrouve plus guère que par pièces détachées, souvent montées sur papier. Il en résulte qu'on peut rencontrer des exemplaires complets en apparence, mais en réalité formés de pièces de diverses éditions, ce qui serait pour les amateurs une très grave défectuosité. Nous espérons donc rendre service en signalant les marques auxquelles on peut reconnaître à laquelle des trois éditions doit appartenir la figure ou les figures qu'on a sous les yeux. Toutefois comme ces détails minutieux nous entraîneraient très-loin, nous les rejeterons à la fin de notre travail. (Voir à l'appendice le paragraphe A.)

graveurs de conserver toujours à la main droite sa prééminence sur la main gauche. Ainsi, quand le personnage se sert d'une arme ou de tout autre objet qu'il doit tenir de la main droite, c'est dans cette même main que cet objet se trouve dans les deux éditions, bien que la figure ait une direction contraire dans l'une et l'autre gravure, et que ce renversement de position ait exigé du dessinateur un travail parfois assez difficile.

Ajoutons que plusieurs figures, tout en représentant les mêmes sujets, sont d'un tout autre dessin dans les deux éditions, et que les accessoires ne sont pas non plus les mêmes.

Nous nous croyons donc autorisé à regarder ces deux éditions comme parfaitement indépendantes l'une de l'autre, et comme ne devant leurs ressemblances qu'au modèle primitif dont elles sont issues.

Et ce modèle primitif antérieur aux gravures dont il est question, n'est pas une chimère de notre imagination, nous avons déjà montré que les types suivis par les graveurs étaient vulgaires au quinzième siècle. (Voy. page 47.)

Pour la question de priorité entre ces deux éditions nous l'abandonnons aux juges compétents[1], il nous suffit d'avoir montré que les deux graveurs ne se sont pas copiés, qu'ils ont reproduit des dessins originaux antérieurs, dessins qui ne peuvent

1. Bartsch se prononce pour l'édition de 1485, Zani, Cigognara et M. Duchesne pour l'autre édition. Pour preuve de l'antériorité de la suite qu'il suppose être de 1470, M. Duchesne fait observer que dans cette édition l'Arithmétique, nº 25, compte avec des jetons tandis que dans celle de 1485 cette même figure tient à la main une tablette contenant les signes de numération que nous appelons chiffres arabes. Il ajoute : « Il est bien certain que lorsqu'on écrivait les nombres en « chiffres romains on ne pouvait compter « qu'avec des jetons; l'usage des chiffres « arabes étant plus moderne n'a pu être indiqué par le graveur qu'au moment où la « méthode de ces chiffres a été adoptée généralement. » Malgré notre haute estime pour le savant iconophile que nous venons de citer, il nous est impossible d'adopter sa conclusion ; d'abord, l'introduction des chiffres indiens, connus sous le nom de chiffres arabes, est bien antérieure à 1470 et de plus la figure de l'Arithmétique indiquée par lui ne compte pas avec des jetons, elle compte de l'argent dans sa main, comme on peut le voir pl. 6 et page 49. M. Duchesne n'a pas réfléchi que les calculs par les jetons ne peuvent se faire que sur une table et non dans la main, la valeur des jetons étant subordonnée à la place respective qu'ils occupent sur la table, d'où nous est restée la méthode de marquer au jeu avec des jetons.

être que les *Naïbis* cités par Morelli en 1393, comme objets de récréation convenables aux enfants et exempts des chances du hasard.

Mais ces *Naïbis* de Morelli d'où venaient-ils? A quelle nation en attribuer les dessins primitifs?

Aux Italiens, sans aucun doute. Tout y révèle la pensée catholique et les idées italiennes de cette époque : le Pape y a la suprématie sur l'Empereur, celui-ci y est représenté avec les attributs de l'empire d'Occident; la couronne de roi, dans l'édition de 1485, est une couronne italienne; le valet, le marchand, le chevalier, le gentilhomme ont tous des costumes italiens; d'autre part les sciences y sont rangées dans l'ordre du *trivium* et du *quadrivium*, on y trouve les trois vertus théologales et les quatre vertus cardinales, et si l'on y remarque Apollon et les Muses, c'est avec les attributs que leur prêtaient les Occidentaux du moyen âge et nullement avec ceux que nous leur voyons dans les monuments de la Grèce.

2. *Des Tarots.*

Que les types généralement adoptés aujourd'hui pour les tarots italiens ou français soient conformes aux types primitifs de ces figures, c'est ce dont on ne peut douter quand on réfléchit, d'une part, à l'identité constante des tarots italiens avec les tarots français, d'autre part, aux nombreuses analogies de ces images avec les *Naïbis* encyclopédiques, analogies qui révèlent une parenté primitive et qu'on ne trouverait plus si les dessins d'aujourd'hui n'étaient pas contemporains de la naissance des tarots. En vain voudrait-on objecter les différences qui se rencontrent entre les dessins actuels et les dessins de jeux anciens dessinés et peints à la main dont il se conserve des fragments dans quelques collections privilégiées. Ces différences ne peuvent servir d'appui à un

doute raisonnable, car ces jeux sont des jeux exceptionnels destinés en général à des présents ou commandés pour des circonstances solennelles, et l'on comprend que les artistes se trouvaient alors autorisés à donner carrière à leur imagination.

Ce qu'il faut avant tout considérer, ce sont les images populaires que la gravure a vulgarisées, et qui peuvent aujourd'hui être considérées comme représentant les formes normales, sous la réserve toutefois des changements que le costume a subis dans les deux premiers siècles des cartes, changements qui n'en ont apporté aucun dans la pose des personnages.

3. *Des Tarots vénitiens ou de Lombardie.*

Nous avons vu qu'il y a trois espèces de jeux italiens à tarots : les tarots de Venise, les Minchiate de Florence et le Tarocchino de Bologne.

De ces trois jeux quel est le plus ancien? Évidemment ce n'est pas le tarocchino de Bologne dont Cicognara nous a révélé l'inventeur (voir pag. 60, note 2); le débat est donc entre le tarot vénitien et les Minchiate de Florence. Pour nous, le jeu d'où descendent les autres jeux, est le jeu de Venise, car les dessins comme les sujets de ses figures sont bien plus rapprochés de ceux des *Naïbis* que ceux des Minchiate; de plus le jeu de Venise en lui-même est plus simple que celui de Florence et l'augmentation du nombre des tarots portés à 40 dans le jeu florentin, ainsi que le changement des cavaliers en centaures, celui de deux des valets en servantes nous paraissent des indices sinon certains, au moins très-vraisemblables de postériorité. Un autre indice de l'antériorité du jeu de Venise, c'est la ressemblance du *fou* avec le *pauvre* des *Naïbis*. Dans les Minchiate les attributs de ce personnage sont ceux de la folie.

Les figures des tarots de Venise offrent peu de particularités

à remarquer; cependant il en est une sur laquelle nous ne pouvons nous dispenser de nous arrêter, c'est l'introduction dans ce jeu d'une figure intitulée la *Papesse*. Quel motif pouvait avoir l'auteur de rappeler dans ses images cette fable absurde d'une femme qui aurait été assise sur la chaire de Saint-Pierre, fable que les protestants raisonnables ont eux-mêmes abandonnée?

Sans doute les Vénitiens se sont trouvés souvent en guerre avec les Papes, mais combien de fois aussi ne se sont-ils pas ligués avec eux contre les ennemis communs? Du reste, la manière sérieuse avec laquelle le dessin de cette figure est composé ne révèle aucune intention malveillante ou même seulement ironique. Peut-être l'auteur a-t-il inventé ses tarots à une époque où cette fable était encore généralement acceptée sans réflexion [1].

Peut-être aussi cette singularité est-elle le résultat d'une méprise du dessinateur. Le premier auteur des tarots, après avoir copié le dessin des *Naïbis* où le pape est représenté sans barbe [2], aura voulu y opposer le patriarche de Constantinople et pour le distinguer, il aura orné d'une barbe orientale son second dessin. Ce qui pourrait appuyer cette explication, c'est que dans les Minchiate modernes où le Pape ne figure pas on trouve l'empereur d'Occident et l'empereur d'Orient, le premier caractérisé par un aigle, le second par une étoile placée au-dessus du globe du monde que ce personnage tient à la main. Remarquez aussi que, comme le Pape imberbe des *Naïbis*, la Papesse des tarots tient un livre sur ses genoux. Dans les anciens tarots peints on ne

1. C'est au neuvième siècle que l'on place cette légende ridicule. Cette Jeanne prétendue aurait porté la tiare en 855 entre Léon IV et Benoît III; mais une savante dissertation de Garampi a démontré l'impossibilité du fait par le peu d'intervalle qui s'est écoulé entre la mort de Léon IV (17 juillet 855) et le pontificat de son successeur Benoît III élu le 1er septembre de la même année.

2. Le Pape des 17 tarots de la Bibliothèque impériale, dits cartes de Charles VI, est également sans barbe; dans le Tarocchino de Mitelli dont il sera question plus loin, il y a deux papes, l'un assis, l'autre debout

trouve, comme dans les Minchiate actuels, aucun nom écrit; cette absence d'indication aura pu faciliter aussi l'erreur des premiers graveurs, et cette erreur se sera transmise sans attirer l'attention. Combien d'erreurs historiques se sont propagées jusqu'à nous, sans être appuyées sur des bases plus solides!

A part cette singularité, nous ne verrons de remarquable dans les figures des tarots de Venise que la constance avec laquelle les types primitifs se sont conservés et ont passé sans altérations notables au midi et à l'est de la France ainsi que dans la Suisse. Les changements que le temps a introduits ne portent guère que sur l'habillement des personnages appartenant aux séries numérales, où les cavaliers et les valets, sans doute en entrant en France, ont abandonné les armures de fer du quinzième siècle pour les vêtements d'une époque plus moderne.

Ce n'est pas que les graveurs se soient toujours montrés fidèles aux types primitifs, mais ils ne s'en sont écartés que rarement et c'est à peine si dans la riche collection des tarots de la Bibliothèque impériale on rencontre trois ou[1] quatre exemples de cette liberté. (Voy. la note page 14.)

4. *Du Tarocchino.*

Le Tarocchino de Bologne descend du tarot de Venise. Son nom seul suffirait pour le démontrer, lors même que la preuve n'en résulterait pas de l'identité des atouts des deux jeux. Dans l'un et l'autre, ces atouts sont exactement du même nombre, ce sont les mêmes dessins ou au moins les mêmes sujets, et si les

1. Voir à l'appendice, la description du tarot portant : faict à Paris par.... et dont les figures nous semblent gravées en Italie ou en Suisse. Du reste les Suisses avaient un jeu de tarot un peu différent du tarot vénitien, au moins au dix-huitième siècle, car des bois gravés conservés au musée de la porte Hal, à Bruxelles, donnent les figures d'un jeu dont l'as de deniers porte ces mots : Cartes de Suisse, fabriquées par T. S. Vanden Borre, cartier à Bruxelles.

Dans ce jeu le n° 11 au lieu de représenter la Papesse, est l'Espagnol capitano Fracasse; pour le n° 3, le pape est remplacé par un Bacchus à cheval sur un tonneau et tenant une bouteille à la main.

jeux modernes de Tarocchino offrent quelques différences avec les tarots, ces différences, sans importance, d'ailleurs, ne se retrouvent plus dans les jeux antérieurs au dix-huitième siècle : ainsi lorsque le Tarocchino actuel offre quatre figures à têtes noires, que les règles du jeu appellent *maures* ou *satrapes*, dans le Tarocchino de la Bibliothèque impériale au lieu de ces quatre figures ce sont, comme dans le tarot de Venise, l'empereur, l'impératrice, le pape et la papesse non numérotés, mais équivalant aux quatre plus basses cartes; Mitelli lui-même les a conservées dans sa gravure en changeant toutefois la papesse en un pape imberbe et debout.

Plusieurs de ces différences sont dues évidemment à des circonstances politiques. En 1513 la république de Bologne reconnut la domination du Pape. Peut-être, est-ce à la suite de cette révolution que les quatre figures du Tarot furent remplacées par les quatre *maures ;* d'autres variations sont le fait de l'inhabileté des graveurs, d'autres enfin dépendent des changements que le temps a opérés dans les costumes, comme nous l'avons déjà dit.

A quelle époque ces différences se sont-elles introduites ? nous ne saurions le dire, mais il est impossible de ne pas reconnaître que les dessins de ce jeu ont dû être dans l'origine les mêmes que ceux du jeu de Venise auquel les Bolonais empruntaient les sujets de leurs figures comme la plupart des règles du jeu.

En résumé si les affreuses gravures actuelles du Tarocchino se sont éloignées par diverses causes des types primitifs du Tarot de Venise, elles ne s'en sont pas assez écartées pour rendre méconnaissable la descendance de ce jeu et les différences se bornent en général, outre les quatre *maures*, à quelques variations dans l'ordre des tarots, au remplacement de l'ermite par un vieillard ailé emprunté aux Minchiate, enfin au nom du *pendu*

que les Bolonais appellent le *traître*[1] bien que la figure soit restée la même.

Inventé, suivant Cicognara, au commencement du quinzième siècle, le Tarocchino a dû rester jusqu'à la fin de ce siècle assez semblable dans ses dessins au Tarot vénitien, puisque ce n'est qu'en 1513 que la république de Bologne a passé sous la domination pontificale. Disons aussi que l'auteur a fait aux Minchiate de Florence quelques emprunts très-reconnaissables (particulièrement le vieillard ailé), ce qui explique comment à l'époque où le jeu se jouait avec rigueur il n'y avait qu'un mot qu'il fût permis aux joueurs de prononcer, le mot *minchiate*, signifiant *jouez de l'atout*, mot dont on ne retrouve aucune trace dans nulle langue connue et qui par sa tructure comme par sa signification, accuse pour étymologie le nom du jeu de Florence.

Les vieux fragments de Tarots de Venise qu'on rencontre encore parfois, montrent que d'habiles dessinateurs ne dédaignaient pas de consacrer leurs crayons à les reproduire et à les prendre souvent pour thèmes de leurs fantaisies artistiques, il ne semble pas en être de même du jeu de Bologne, car on n'en trouve aucune figure antérieure au dix-septième siècle, si ce n'est peut-être celui de la Bibliothèque impériale que nous avons cité plus haut.

Il est pourtant un artiste assez habile qui vers le commencement du dix-huitième siècle a dessiné et gravé un Tarocchino. Joseph-Marie Mitelli de Bologne, connu par l'originalité de son burin, a gravé pour la famille Bentivoglio un jeu bolonais dont les cuivres existent encore, dans le commerce, selon Cicognara, et l'iconographe vénitien n'hésite pas à mettre ce jeu au nombre des meilleures productions de Mitelli. Et de fait le dessin en est facile, varié, la gravure légère et spirituelle, et cette œuvre ne

1. Cette appellation est conforme au dessin. Dans le dessin le pendu tient une bourse dans chaque main. C'est Judas après sa trahison.

peut être rejetée dans la catégorie des pauvretés artistiques produites ordinairement pour l'usage des joueurs. (Voir à l'appendice la description du Tarocchino de Mitelli.)

5. *Des Minchiate de Florence.*

Si les différences qui distinguent le jeu de Bologne du jeu vénitien sont assez légères, il n'en est pas de même de celles qui séparent ce dernier des Minchiate de Florence ; ainsi :

Dans la série des tarots :

1° Au lieu de 22 figures que présente le jeu de Venise, nous en comptons 41 dans le jeu de Florence, d'où résulte d'abord une grave différence dans l'ordre, dans le numérotage, et conséquemment dans la valeur de ces figures[1].

2° Quand les tarots de Venise portent sur chaque figure le nom du sujet du dessin, ceux de Florence n'offrent aucun nom, les sujets ne se désignant que par les attributs dessinés sur la carte et la valeur relative de la carte que par son numéro d'ordre.

3° Le dessin des figures de Florence n'est nullement semblable à celui des tarots vénitiens pour les mêmes sujets.

4° Les huit dernières figures des Minchiate sont dessinées sur un fond rouge.

Pour les cartes de points et leurs figures, la dissemblance n'est pas moindre.

1° Les quatre cavaliers sont des chimères ou bustes d'hommes appuyés sur deux pattes d'animaux, au lieu de jambes humaines et terminés par une queue d'animal fantastique.

1. Les figures que les Minchiate contiennent de plus que les tarots de Venise sont : n° III, l'empereur d'Orient, XV l'enfer, XVI l'espérance, XVII la prudence, XVIII la foi, XIX la charité, XX le feu, XXI l'eau, XXII la terre, XXIII l'air, XXIV la balance, XXV à XXXV les onze autres signes du zodiaque.

Celles qui font partie des tarots de Venise et qui ne se trouvent pas dans les minchiate sont : II la papesse, III l'impératrice, V le pape, XVI la maison Dieu.

2° Les valets (*fanti*) sont des guerriers pour les épées et les bâtons, pour les deniers et les coupes, ce sont des servantes (*fantiglie*).

3° Les deniers sont des médailles ayant des têtes dans le champ, si ce n'est au 9 de deniers où ce sont des oiseaux.

4° Les épées sont droites, tandis qu'aux tarots de Venise ce sont des sabres recourbés, l'as excepté.

5° Enfin dans les intervalles blancs de presque toutes les cartes de points, le dessinateur a ajouté de petits sujets singuliers, particularité qu'il est inutile de remarquer, parce qu'on la rencontre aussi bien dans les exemplaires modernes que dans ceux du seizième siècle[1] ; elle est donc caractéristique.

Toutes nombreuses, du reste, que soient les additions faites par les Florentins au tarot de Venise pour en créer un nouveau jeu, ces variations ne peuvent empêcher de reconnaître que le fonds en est pris dans le jeu vénitien, et si l'on retire des images de Florence les trois vertus théologales, les quatre éléments, et les douze signes du zodiaque, on se trouve à peu de chose près revenir aux tarots de Venise, d'où descendent les autres jeux à tarots, comme les tarots de Venise eux-mêmes ont été puisés dans les 50 *naïbis* encyclopédiques.

Il ne nous paraît pas probable que les Minchiate soient antérieurs aux tarots de Venise ; car ceux-ci sont non-seulement plus simples que le jeu florentin, mais aussi les dessins en sont plus

1. En voici la description :

Coupes. — Au 3, dans le milieu, un lion de profil marchant vers la droite.

Au 4, dans le milieu, un singe assis par terre et se regardant dans un miroir à main, profil à gauche.

Deniers. — Au 4 un homme sur un éléphant, profil à droite.

Épées. — Au 2 en bas un cerf couché, profil à droite.

Au 3 la louve allaitant Romulus et Rémus.

Au 4, en haut, un singe assis se regardant dans un miroir à main, profil à gauche.

En bas, une licorne couchée, le train de derrière à droite.

Au 5 un chat ou un renard dans une chaire prêchant devant des poules.

Au 6 en haut un ballon, en bas un chat, profil à gauche.

Au 8 en haut un singe assis, se regardant dans un miroir le corps de face, la tête de trois quarts à gauche. En bas un hérisson, profil à droite.

Au 10 en bas, deux rats.

rapprochés des dessins des Naïbis encyclopédiques. Voyez le *fou* vénitien et le *misero*, le *chariot* du tarot et le *marte* des Naïbis, etc. Les Minchiate, en résultat, ne sont qu'une *seconde édition des tarots de Venise, revue et considérablement augmentée.*

Les détails dans lesquels nous venons d'entrer à l'occasion des tarots italiens paraîtront peut-être trop minutieux, mais ils ne seront pas jugés sans utilité par les personnes qui connaissent l'excessive rareté des cartes des quinzième et seizième siècles. Entrées maintenant dans le domaine de la curiosité, ces cartes ont aujourd'hui une grande valeur d'argent, quelques-unes ont surtout un véritable intérêt artistique ; c'est assez pour justifier les soins que nous prenons dans l'intention de donner les moyens de les distinguer et d'éviter les erreurs dans lesquelles on peut tomber en les décrivant ou en les appréciant. Voici un exemple frappant d'une de ces erreurs. Dans son ouvrage sur l'histoire de la gravure[1], le savant iconographe vénitien, Cicognara, a donné (pl. X) le dessin de deux cartes provenant d'un jeu incomplet appartenant à la comtesse Aurélia Visconti Gonzaga de Milan. Les figures de ce jeu, épargnées par le temps, sont au nombre de onze. Elles sont dessinées et peintes à la main avec un grand luxe d'or et de couleurs, et Cicognara n'hésite pas à croire qu'elles ont fait partie du jeu payé 1500 écus d'or, par le duc de Milan, Philippe-Marie Visconti, à son secrétaire Marziano de Tortone[2].

1. *Memorie spettanti alla storia della Calcografia*, Prato, Giachetti, in-8° et atlas fol. de 16 planches.

2. Une des deux cartes données par Cicognara est celle de l'amour. Elle représente une tente sous laquelle un jeune homme et une dame debout, en costume italien du quinzième siècle, unissent leurs mains droites comme dans la cérémonie du mariage. Sur les lambrequins de la tente sont placées alternativement les armoiries de la maison Visconti (la guivre) et celles de la dame (la croix de Pise) d'où l'on peut conclure que ce jeu a été exécuté pour le mariage du duc Philippe-Marie avec Béatrix Tenda, veuve de Faccino Cane, tyran de Pise. On sait que Visconti pour s'assurer avec la principauté de Pise, les trésors et l'armée de Cane, épousa en 1413 sa veuve le jour même de la mort de son mari et qu'en 1418 le nouvel époux la faisait mourir sur l'échafaud sous le poids d'une fausse accusation d'adultère.

C'est en raison des armoiries peintes sur cette carte que Cicognara pense que ce jeu a

Trompé par la présence dans ces onze cartes de plusieurs sujets appartenant aux tarots de Venise, l'impératrice, l'empereur, l'amour, la force, le char, la mort, le jugement et le monde, Cicognara s'est imaginé que le jeu dont dépendent les onze cartes de la comtesse Aurélia, était un tarot vénitien, mais il s'est trouvé très-embarrassé pour se rendre compte des trois figures, la foi, l'espérance et la charité, et surtout, dans les atouts des séries numérales, de deux servantes, au lieu de deux valets ; aussi ces circonstances lui ont-elles paru si anormales qu'il les a attribuées à un caprice du dessinateur.

S'il avait eu l'occasion d'étudier plus attentivement la composition des Minchiate, il aurait reconnu dans ces cartes qui l'embarrassaient plusieurs des caractères distinctifs du jeu florentin qui offre de plus que le jeu de Venise les trois vertus théologales, deux servantes (coupes et deniers), etc., etc.

Cette erreur, comme on le voit, n'était pas sans importance, puisque au lieu de 11 tarots que Cicognara croyait manquer, ce sont en réalité 30 figures qui ont été perdues.

Grâce à la connaissance plus complète des jeux à tarots, les 17 cartes peintes conservées à la Bibliothèque impériale sous le nom de cartes de Charles VI, ne sont plus les cartes royales de Gringonneur, ce sont tout simplement de beaux tarots vénitiens du quinzième siècle (le fou, le valet d'épée, le monde, la tempérance, l'empereur, le pape, les amoureux, la force, la justice, la lune, le soleil, le char, l'ermite, le pendu, la mort, la maison Dieu et le jugement dernier). Voy. pl. 10 et 11.

Grâce aussi à cette connaissance, les quatre belles cartes peintes du musée Correr dont nous donnons le fac-simile pl. 8 et 9 peuvent

été exécuté pour le duc. Il aurait raison, s'il se bornait à le regarder comme un ouvrage contemporain du mariage du prince, mais Decembrio en disant que le jeu de 1500 écus d'or avait été fait pendant l'adolescence du duc rend difficile à accepter l'opinion de Cicognara sur l'identité du jeu de la comtesse Aurélia avec le jeu de Marziano dont la description donnée par Decembrio ne nous semble pas concorder suffisamment avec la composition du jeu des tarots de Venise.

nous suffire pour indiquer sinon à quel jeu elles appartiennent, au moins de quel jeu elles ne doivent pas dépendre [1]. En effet elles ne peuvent venir d'un Tarocchino, ce jeu n'ayant dans ses basses cartes, ni les 2, ni les 3, ni les 4, ni les 5 ; la *trappola* de Venise, jeu sans tarots, ne peut pas davantage les réclamer puisque ce dernier jeu a aussi éliminé les 3, les 4, les 5 et les 6 [2], et les Minchiate ne nous semblent pas non plus les pouvoir revendiquer, le 2 de bâtons de nos quatre cartes ne présentant pas comme aux Minchiate une Victoire tenant une palme, de même que le quatre de coupes ne nous offre pas son singe et le quatre de deniers son éléphant. Enfin les deniers de Minchiate représentent partout des têtes, et dans les cartes du Musée Correr et celles de Cicognara, il n'y a rien de ce genre, les deniers ont dans leur centre une étoile ou plutôt une fleur à cinq pétales.

Ces 27 cartes n'ayant ni tarots ni autres figures, il est impossible de rien préciser sur le jeu dont elles ont fait partie [3].

1. Nous devons le fac-simile de ces quatre cartes à l'obligeance du savant et très-regrettable M. Vincenzo-Lazari, conservateur du musée Correr, à Venise, dont le catalogue nous en a donné la connaissance. Ce sont l'as d'épée, le deux de bâtons, le quatre de coupes et le quatre de deniers.

Par un hasard heureux MM. Tross frères, libraires à Paris, ont eu en leur possession 23 cartes de même nature, qu'ils ont eu l'extrême complaisance de nous communiquer. En les rapprochant des quatre fac-simile de M. Lazari, il nous a été facile de nous convaincre qu'elles provenaient du même jeu ; qui contient : le six de deniers, le 2, le 5, le 6, le 7, le 8 et le 9 de coupes, le 2, le 3, le 4, le 5, le 6, le 7, le 8 et le 10 d'épées ; enfin le 3, le 4, le 5, le 6, le 7, le 8, le 9 et le 10 de bâtons.

On voit qu'en y ajoutant les quatre cartes du musée Correr, on a presque tous les points d'un jeu complet (il y manque les 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10 de deniers, les 1, 3 et 10 de coupes, le 9 d'épées et l'as de bâtons.

Malheureusement il y manque aussi toutes les figures.

Les 23 cartes de MM. Tross ont appartenu à Cicognara qui les mentionne dans son livre, page 160. (*Memorie spettanti alla Calcografia.*)

2. Voir Cardani *Opera*, Ludg. 1663, t. II.

3. On voit que s'il est utile de bien connaître les dessins et la composition des anciens jeux italiens, une autre condition est encore nécessaire pour réussir dans des recherches analogues à celles dont nous venons de donner des exemples, c'est que dans les pièces qu'on a sous les yeux, il s'en trouve dont la présence ou l'absence puisse révéler le jeu cherché. Il faut ajouter aussi aux causes d'incertitude l'absence de numéros aux figures peintes au quinzième siècle, et le caprice des dessinateurs qui abandonnaient souvent le type primitif pour se livrer à leur imagination.

6. *Le Coucou.*

Le grand nombre des cartes des trois jeux à tarots que nous avons décrits plus haut (le tarot vénitien, le Tarocchino de Bologne et les Minchiate de Florence) produisait des combinaisons presque infinies dans chaque jeu et par là convenait plus particulièrement aux esprits réfléchis. Pour mettre le jeu à la portée du plus grand nombre des esprits, les Italiens ont inventé des jeux dont ils ont exclu la série des tarots-atouts, comme la Trappola vénitienne qu'on trouve encore en Silésie; mais pour offrir un divertissement sans aucun travail d'esprit, ces jeux étaient encore trop compliqués, et dans l'intention d'occuper une réunion nombreuse, on inventa le *Coucou.*

Le Coucou n'aurait aucun droit à figurer dans ce travail si les cartes dont il se sert étaient semblables à celles des autres jeux italiens, mais elles en diffèrent essentiellement.

Cependant quelque différentes que soient ces cartes de celles des tarots, elles présentent une particularité assez remarquable, c'est qu'on reconnaît au premier coup d'œil qu'elles dérivent des atouts des jeux à tarots : la présence du fou (*Matto*) et les gros chiffres romains qui servent, comme dans la série des atouts vénitiens, à indiquer l'ordre et la valeur des cartes suffisent pour révéler cette origine.

Le principe du jeu est l'échange forcé de la carte que le joueur a reçue du hasard contre celle de son voisin. Si ce dernier refuse il paye, à moins qu'il n'ait en main une des cartes qui donnent le droit de se soustraire à l'obligation de cet échange, et ce sont justement ces cartes et les légendes qui y sont attachées qui donnent au jeu de l'intérêt et de l'animation [1].

Ce jeu est assez répandu en Italie, on le fabrique aussi bien à

1. Voir à l'appendice l'analyse plus détaillée des règles du jeu.

Bologne qu'à Milan et en effet il est d'une naïveté qui en garantit l'innocence comme l'analyse de ses règles en donne la preuve.

Il se joue avec 38 cartes, bien qu'il ne se compose que de 19 figures différentes, ces figures y étant répétées deux fois chacune.

Ces 19 cartes sont : le Coucou, n° XV, le *bragon* (la grosse culotte), n° XIV, le cheval se cabrant, n° XIII, le *chat*, n° XII, l'hôtellerie, n° XI, plus dix cartes sans figures mais numérotées X, IX, VIII, VII, VI, V, IV, III, II, I et le O, enfin le seau, un gros masque et le fou.

Le Coucou existe aussi en France et avec le même nom, mais comme, en passant les Alpes, il a abandonné ses cartes propres pour adopter les nôtres, il se trouve privé de la mise en scène et de l'entrain du jeu italien et il n'offre guère d'intérêt que par les imprévus et les déceptions qu'amènent naturellement les échanges.

Mais ce qu'il y a de plus curieux c'est que le Coucou italien a traversé d'un vol une partie de l'Europe, pour aller s'abattre au nord dans des contrées fort éloignées de sa patrie, à Copenhague et à Stockholm.

A ne consulter que les données historiques, on serait tenté de croire que cette émigration a eu lieu d'abord en Suède par suite des voyages de Christine en Italie, mais l'examen des figures du jeu suédois, le *Cambio*, et de celles du *Gnau* danois, repousse cette supposition, et semble prouver qu'il n'est arrivé en Suède que par le Danemark. En effet, il est connu dans cette dernière contrée sous le nom de *Gnau*, le *chat*, nom d'une des cartes du Coucou italien, et bien que les graveurs danois aient donné à leur jeu de *Gnau* des dessins bien plus élégants que ceux du Coucou, on y retrouve l'idée italienne, dans le fou, le seau, l'hôtellerie, le chat, le cheval sautant et le Coucou ainsi que dans le zéro et les chiffres romains. Les seules figures dont les sujets y soient changés sont le *gros masque* remplacé par un

hibou et le *Bragon* auquel a été substitué un cavalier ; les artistes de Copenhague avaient pensé probablement que le mot *Bragon* ne serait pas compris des joueurs leurs compatriotes.

Le *Cambio* suédois s'éloigne davantage des dessins originaux. On n'y retrouve que la grosse tête, l'hôtellerie et le coucou. Le fou a fait place à un arlequin, le seau à un bouquet dans un vase, le zéro à une couronne de fleurs, le chat à une chasse au sanglier, le cheval sautant à un porte-enseigne de cavalerie, et la grosse culotte (le *Bragon*) à un hussard à pied ; enfin on a substitué aux gros chiffres romains des fleurs de lis égalant en nombre sur chaque carte le chiffre que doit porter cette carte.

N'oublions pas d'ajouter que dans les deux jeux septentrionaux, le nombre des cartes est de 21 (2 de plus que dans le Coucou italien). C'est que les cartes de points y sont portées jusqu'à 12, tandis que dans le jeu italien elles s'arrêtent à 10.

7. *Dessins italo-germaniques.*

Dans les figures du Coucou d'Italie l'art cède le pas à l'originalité ; il n'en est pas de même dans deux feuilles de dessins trouvées il y a quelques années dans la couverture d'un manuscrit de la seconde moitié du quinzième siècle par M. Butsch, savant libraire antiquaire d'Augsbourg. Ces feuilles comprennent 16 cartes dont les traits semblent tracés avec un morceau de bois grossièrement taillé. (Voir les pl. 26 et 27.)

C'est évidemment un caprice d'artiste, qui n'a jamais été destiné à des joueurs. En effet, il ne pouvait être ni à l'usage des Italiens, ni à celui des Allemands bien qu'il participe des jeux allemands et des jeux italiens. Qu'on veuille bien se souvenir que l'Italie a pour signes distinctifs de ses séries, la coupe, le denier, la bâton et l'épée, et que ses figures, au nombre de quatre par série, sont le roi, la reine, le cavalier et le valet à pied ; que, d'un autre côté, les Allemands, dont les signes sont le cœur, le

grelot, la feuille et le gland, ont pour figures le roi, le valet supérieur *ober*, le valet inférieur *under* distinct du précédent en ce que le signe de la série est à ses pieds, tandis qu'au valet supérieur, ce signe est en haut de la carte. Si, disons-nous, on se rappelle ces différences des jeux des deux peuples, appellera-t-on allemandes des cartes où ne figurent ni cœurs, ni grelots, ni feuilles, ni glands? ou regardera-t-on comme italiens, des dessins aux signes italiens, il est vrai, mais dont les figures sont, conformément à l'usage allemand, le roi, le valet supérieur et le valet inférieur? certes, l'attribution n'est pas facile, surtout, si nous remarquons sur cette feuille une cinquième série, celle des écussons qui ne se rencontre que dans les cartes de Suisse.

Était-elle italienne? était-elle allemande, la main qui a tracé toutes ces singulières figures? Allemande, répondent les rois assis gravement sur leur trône de si matériel aspect, Italienne, crient de leur côté ces valets à taille svelte, à désinvolture de saltimbanques.

Décider cette difficile question, nous ne l'oserions, surtout lorsque nous remarquons ces traces de grosse gaieté germanique que nous offrent cette femme nue, à cheval sur un bâton, et ce valet de coupe déversant dans une amphore le trop plein de sa vessie. Mais, nous nous permettrons d'émettre une conjecture; ne serait-ce pas quelque jeune peintre allemand ou suisse, qui, à son retour d'Italie, aura mêlé à ses vieilles habitudes germaniques le style et la facilité de l'école italienne qu'il venait d'étudier [1]?

8. *Jeu des passions.*

En dehors des cartes habituelles dont les types et les règles sont consacrés par l'usage, chaque nation a eu aussi ses cartes de fan-

1. Les dessins italo-germaniques dont nous venons de parler ne peuvent donc en réalité être considérés comme appartenant à un jeu ayant eu cours à une époque quelconque; ce sont, nous le répétons, les caprices d'un jeune crayon en gaieté.

taisie ; et ces cartes sont devenues plus rares encore que les autres, parce que, n'étant pas entrées dans le domaine des joueurs, elles n'ont pas été multipliées comme les cartes adoptées par l'usage.

C'est sans doute ce qui est arrivé à un jeu resté jusqu'ici complétement inconnu des collecteurs et des bibliographes, au moins en France. Comme par la bienveillance de l'acquéreur, nous l'avons eu quelque temps sous les yeux, et comme il a bien voulu nous en donner un calque complet, nous sommes en mesure d'en produire une description détaillée, et nous croyons qu'elle ne sera pas sans intérêt, ces cartes étant en même temps une curieuse xylographie et une précieuse rareté bibliographique[1].

Ce monument intéressant de l'histoire des cartes et de la gravure sur bois doit se composer de 57 pièces, savoir, une carte d'introduction, 16 figures et 40 cartes de points[2], il est partagé en 4 séries et l'auteur a choisi pour sujets de ses 4 séries, 4 passions, l'espérance, la crainte, l'amour et la jalousie; il leur a attribué pour symboles, un vase ou la boîte de Pandore, un fouet, la terreur des chevaux et des esclaves, une flèche, empruntée au fils de Vénus, et un œil ou l'attribut d'Argus.

Ces cartes de la grandeur des cartes vénitiennes du musée Correr dont nous avons donné un spécimen (voir pl. 8 et 9) sont gravées sur bois avec une netteté et une sûreté de taille qui indique la fin du quinzième siècle, comme le texte imprimé rappelle les types qu'employaient à cette époque les Turrisans de Venise. Ce texte est en vers et en patois vénitien.

Les figures rois, reines, cavaliers et valets, sont empruntées à la Bible, à la mythologie et à l'histoire ancienne. (Voir pl. 28.)

Mais ce qui donne à cette rareté xylographique un intérêt tout particulier, ce sont les vers, imprimés au nombre de trois sur chaque carte, dans un cartouche : le premier et le troisième vers

1. Il a paru pour la première fois dans une vente de livres en décembre 1861 et s'est vendu la somme remarquable de quatre cents francs.

2. Les cartes vendues n'étaient qu'au nombre de 45, il en manquait 12, dont 5 figures.

du tercet riment avec le deuxième du tercet suivant, et il en est de même de toutes les cartes de chaque série; en sorte que la réunion de ces tercets forme une pièce de vers de la nature des petits poëmes que les Italiens appellent *Capitoli*. Le sujet de ces capitoli est la passion dont la série porte le nom.

Ce n'est pas tout : l'auteur commence le premier vers de chaque tercet par le nom de la passion à laquelle il a consacré sa série, et le mot qui suit ce nom a pour initiales les premières lettres du mot indiquant le nombre des points de la carte. Ainsi, au *neuf* d'amour on lit : *Amor NOva* arte trova; au *deux* d'espérance : *Speranza DUbio* alchun non ha....

Outre les 56 cartes qui résultent des points et des 16 figures, l'auteur en a fait imprimer une cinquante-septième qui ne compte pas dans le jeu. C'est un *sonnet* servant de préface; il y explique qu'il a cru devoir inventer ces cartes pour offrir un nouveau moyen d'employer les heures de loisir.

Nous n'avons pas la pensée de citer tous les jeux inventés par les Italiens depuis les Naïbis; on trouvera dans Cardan une liste assez étendue des principaux qui se jouaient à son époque; il en est un, cependant, la *trappola*, dont nous ne pouvons nous dispenser de dire quelques mots, parce qu'on en trouve encore l'usage en Allemagne. Du temps de Breitkopf, il se jouait en Silésie, et nous le voyons encore fabriquer à Vienne sous le nom de *Drapulier Karten;* ce n'est pas seulement le dessin des figures des cartes trappoliennes actuelles qui trahit leur origine, les mots qui, d'après l'auteur allemand, forment en Silésie la langue de ce jeu, viennent confirmer cette induction.

On ne trouve aucun renseignement sur la marche de ce jeu, excepté dans Cardan et dans Breitkopf qui sont d'accord pour nous apprendre qu'il ne comprenait que 36 cartes, le roi, le cavalier et le valet, ainsi que l'as, le 2, le 7, le 8, le 9 et le 10 par chaque série.

b. *Cartes espagnoles.*

Ainsi que nous l'avons déjà vu, les cartes espagnoles sont dérivées des tarots italiens. Elles leur ont emprunté leurs séries numérales, et leurs signes : deniers, coupes, épées et bâtons. On trouve même dans le jeu de l'*hombre*, jeu national de l'Espagne, cette singulière règle, inventée par l'auteur des tarots italiens, règle en vertu de laquelle la valeur des cartes de points est proportionnelle au nombre de ces points dans les séries des épées et des bâtons, et inverse dans celles des deniers et des coupes (voyez ci-dessus, la page 23) ; leur nom de *naypes*, forme espagnole du mot italien *naïbi*, est encore une preuve de leur descendance, en même temps qu'il révèle leur ancienneté, puisque ce nom n'a pu leur être donné qu'à l'époque où les cartes italiennes n'avaient pas encore vu leur nom de *naïbi* remplacé par celui de *tarocchi*, changement introduit seulement au commencement du seizième siècle.

Mais pendant que les cartes des Espagnols gardaient ces traits de famille, leurs jeux prenaient une physionomie particulière par la suppression des quatre 10 et des quatre reines, et par certaines différences de dessin dans les figures et dans les cartes de points. Ainsi quand les rois italiens sont assis, les rois espagnols sont de bout, et de larges ornements surchargent leurs vastes manteaux comme pour les rois français. Pour les points, les épées sont des dagues droites à deux tranchants; les bâtons, des branches d'arbres noueuses, et ces bâtons noueux, ces dagues se placent tantôt horizontalement, tantôt verticalement, les uns auprès des autres, mais toujours sans être entrelacés d'après l'incommode manière des tarots italiens. C'est là un perfectionnement incontestable et qui facilite singulièrement le moyen de compter du premier coup d'œil les points marqués sur chaque carte ; or tout perfectionnement n'est-il pas postérieur à l'invention première?

De ce que les Espagnols ont eu leurs *naypes* dès les premiers temps des cartes, devons-nous en conclure que, dès cette époque, ils en ont eu des fabriques et partant des graveurs sur bois?

Nous serions tenté d'en douter, car personne, jusqu'ici, à notre connaissance, au moins, n'a montré, personne même n'a cité de *naypes* fabriqués en Espagne antérieurement au dix-septième siècle. Les plus anciennes cartes de fabrique vraiment espagnole que nous ayons vues sont quatre rois, qui nous ont été très-gracieusement donnés par M. Cardéréra, peintre de la reine d'Espagne, et auteur de la belle *iconographie* espagnole publiée en livraisons, in-folio; or, ces quatre rois ne remontent pas au delà de la fin du dix-septième siècle[1].

Par contre, nous trouvons des cartes espagnoles fabriquées en France, et très-évidemment pour l'usage des joueurs de la péninsule.

Il est probable qu'alors comme aujourd'hui, les cartiers étrangers s'approvisionnaient de leurs propres cartes sur le marché français, et l'enveloppe des cartes espagnoles citée par Singer et portant cette inscription bilingue : *cartas finnas faictes par Jehan Volay*, nous semble justifier pleinement cette opinion. (Singer, page 221.)

Ce qui la confirme encore, ce sont les diverses feuilles de cartes espagnoles, provenant évidemment de fabriques françaises que l'on rencontre tant au département des estampes de la Bibliothèque impériale, que dans les cabinets de nos amateurs[2]. Le bois gravé donné par M. Darcel à la bibliothèque de Rouen montre

1. L'encre pâle et légèrement bistrée avec laquelle sont imprimées ces quatre figures, pourrait, à la première inspection, leur faire attribuer une date assez ancienne, mais une circonstance peu visible trahit leur jeunesse, c'est un numéro 12, gravé au coin de chacune de ces quatre cartes. Nous avons vu que les Espagnols ont supprimé le dix et la dame, ce qui réduit leur jeu à 48 cartes ou 12 par série, d'où il résulte que le valet, le cavalier et le roi sont les trois cartes supérieures au 9, et se trouvent les numéros 10, 11 et 12. L'usage d'inscrire sur les cartes de chaque série le chiffre de leur valeur est assez moderne, nous n'en connaissons pas d'exemple avant le dix-huitième siècle.

2. Le docteur Michelin, de Provins. M. Leber, et l'auteur de ce travail.

en quelle abondance se fabriquaient en France ces cartes étrangères.

Mais quel que soit le nombre de ces fragments qui ont survécu, il n'en est pas un seul qui remonte au delà du dix-septième siècle. Celui de Rouen, qui porte le nom de Jehan Volay, est loin d'avoir l'ancienneté qui lui a été attribuée, nous ne savons sur quel fondement [1].

Les ateliers français ont fréquemment fabriqué des cartes espagnoles ; cela est constant et n'a rien de surprenant. Les relations de diverses natures qui ont existé entre les deux nations pendant près de deux siècles suffisent pour rendre compte de cette circonstance.

Mais comment expliquer l'exécution à Limoges au seizième siècle de cartes aux couleurs espagnoles avec des légendes françaises et les armoiries de Bretagne et de Dauphiné? Nous ne saurions le dire et nous laisserons à de nouvelles découvertes à éclaircir ce point obscur.

Cependant si nous renonçons à cette explication, nous appellerons au moins l'attention sur les singularités des dessins de ces cartes.

Mais avant d'entrer dans un examen détaillé des dessins de Limoges, il est utile de jeter un coup d'œil sur ceux de Rouen, car nous croyons qu'ils représentent assez exactement le type en usage en Espagne à l'époque où vivait J. Volay ; c'est donc à

1. Le recueil de la Société des Bibliophiles français signale comme exécutés vers 1480, les jeux de la Bibliothèque impériale portant le nom des cartiers Jehan Volay et Jean Goyrand, à Paris. C'est sans aucun doute une erreur, et si, pour le bois de Rouen, signé de Jehan Volay, nous voulions discuter cette date, il nous serait facile de montrer tant par quelques détails de costume que par la forme des caractères que ce bois date au plus de la fin du règne de Louis XIV. L'as de deniers est une grande monnaie aux armes d'Espagne dont la légende gravée en capitales romaines se lit : PHILIPPUS DEI GRATIA HISPANIÆ REX. Or le nom Philippe II, que l'on croit désigné par cette légende, porterait cette monnaie au seizième siècle, si l'on ne trouvait pas sur le tout du tout l'écu de France qui ne se plaçait ainsi que sur les armoiries des rois étant de la famille royale de France. C'est donc plutôt à Philippe V qu'appartient cette monnaie. La chaussure et tout le costume du valet de deniers de cette planche sont du règne de Louis XIV.

la planche de Jehan Volay que nous comparerons toutes les autres cartes qui se rattachent par une parenté plus ou moins directe à la famille espagnole[1].

Ce n'est pas toutefois par une simple fantaisie de curieux que notre attention a été appelée sur les cartes que nous indiquons, c'est qu'elles nous conduisent : 1° à rectifier la date attribuée aux cartes de J. Volay; 2° à découvrir l'origine espagnole de deux jeux français dont l'un est resté inconnu jusqu'ici, et l'autre, malgré sa singularité, n'a jamais été signalé hors de la province où il se joue.

Le plus ancien peut-être de ces deux jeux hispano-français est celui que nous désignerons par le nom de cartes de Limoges, parce qu'elles ont été trouvées dans cette ville par le savant archiviste de la Haute-Vienne, M. Maurice Ardant[2]; elles entraient dans

1. Cette planche de J. Volay se compose de 20 cartes distribuées sur 4 rangées horizontales de 5 cartes chacune (voir pl. *A* et *B*) et dont voici l'ordre :

1re rangée : cavalier, roi, valet de coupe, roi et valet d'épée.

2e rangée : roi de deniers, cavalier d'épée, valet d'epée, roi et cavalier de bâton.

3e rangée : valet de bâton, cavalier de denier, as de denier, de coupe et d'épée.

4e rangée : 3 et 7 d'épée, 2 et 5 de deniers, 6 d'epée.

Il est probable que cette planche était destinée à un jeu d'hombre, car on sait que le jeu d'hombre ne contient que 40 cartes, les huit, les neuf et les dix ne faisant pas partie de ce jeu.

Ce qui doit surtout fixer notre attention dans cette planche, ce sont le roi, le cavalier, le valet, l'as, le 2 et le 5 de deniers, enfin l'as d'épée.

2. Qu'on nous permette d'exprimer ici notre reconnaissance à ce savant que la mort est venue ravir à la science et à ses amis. Lorsqu'il apprit que nous nous occupions de recherches sur les cartes à jouer, il nous fit part de sa découverte et poussa l'obligeance jusqu'à solliciter de M. le prefet l'autorisation d'envoyer à Paris les deux volumes contenant ces curieuses images. L'état de détérioration de ces manuscrits ont rendu d'une extrême difficulté l'extraction des cartons; pour la substitution des nouveaux cartons aux anciens nous n'avons voulu nous en fier qu'à nous-même. C'est moins bien exécuté, sans doute, mais nous sommes sûr que les feuilles de texte ont été respectées.

N'oublions pas de constater que c'est également à M. Ardant que l'histoire des cartes est redevable d'une liste de cartiers ayant exercé à Limoges depuis 1466 jusqu'en 1850.

Nous serions ingrat envers M. le préfet de la Haute-Vienne, alors M. Coëtlogon, si ce fonctionnaire ne trouvait pas également ici l'expression de notre reconnaissance. Grâce à sa libérale autorisation, notre moisson a été bien plus riche et la Bibliothèque impériale possédera un monument de plus de la gravure sur bois.

Les divers fragments qu'on est parvenu à extraire de ces restes de cartons sont : deux rois (épées et deniers), trois cavaliers (épées, bâtons, coupes), deux valets (deniers, coupes), trois as (deniers, épées, bâtons), trois 2 (deniers, épées, bâtons), quatre 4 (deniers, coupes, bâtons, épées), deux 5 (coupes, épées), deux 9 (deniers et coupes). Les cartes de figures proviennent de deux impressions un peu différentes. Il en est de même des diverses cartes de points, ce qui porte à cinq

la composition du carton recouvrant deux vieux registres de l'hôpital; l'état de vétusté de ces cartons dont l'un est en partie en poussière, les trous et les rognures pratiqués par le relieur n'ont pas permis qu'on ait pu rien retirer de complet; cependant le zèle et la patience de M. Ardant ont triomphé de ces difficultés.

Les fragments de ces débris nous montrent que les feuilles de figures contenaient 20 cartes distribuées sur 5 colonnes; les points en présentent 24. (Voy. les planches 32 à 36.)

Si l'on s'explique facilement qu'un jeu espagnol ait pris racine en France en y échangeant une partie de ses formes nationales contre des formes françaises, c'est surtout dans la province du Limousin, dont les relations avec l'Espagne ont été constantes depuis un temps immémorial [1].

Mais il est plus difficile de comprendre comment une contrée relativement très-restreinte de la Bretagne (depuis Savenay jusqu'à Nantes) s'est trouvée en possession d'un jeu qui semble avoir emprunté ses principales formes à l'Espagne [2].

Ce jeu, c'est l'*alluette* ou la *luette*. Il serait déjà fort ancien si

le nombre des planches duot les tirages ont entré dans la composition des cartons des deux registres de Limoges : 1° celle de Martial Gué dont on a sauvé le plus de figures; 2° une autre dont les figures diffèrent quelque peu des précédentes; 3° une de poiots (non coloriés) dont nous avons extrait le 5 de deniers où se voit une étoile; 4° une de points coloriés contenant vingt-quatre cartes en quatre rangées ou six colonnes; 5° une autre de points coloriés.

1. Ces relations datent de très-loin, aussi la langue espagnole a-t-elle emprunté au patois limousin, comme elle lui a prêté « beaucoup d'expressions. Un roi d'Aragon demanda des écrivains de notre pays pour lui rédiger dans leur langue des statuts. Il y a eu des alliances entre les comtes de la Catalogne et les vicomtes de Limoges, mais ce qu'il y a de plus positif, c'est que l'on a battu monnaie a l'atelier de Limoges pour des possessions espagnoles, qu'on a imprimé des livres à Limoges pour des marchands espagnols, et qu'enfin il y a eu deux fois par année des caravanes de Limousins franchissan les Pyrénées pour aller labourer et moissonner dans les royaumes espagnols. Nos soldats, dans les guerres de la Péninsule, se faisaient comprendre et comprenaient au moyen du patois limousin. J'ai connu personnellement un vieux prêtre espagnol réfugié à qui je parlais latin et qui me demandait de lui parler patois limousin, les mots les plus usuels étant presque identiques C'était un savant Catalan nommé à l'archevêché de Taragone.» (Extrait d'une lettre de M. Maurice Ardant, 24 juin 1860.)

2. Cependant M. le baron de Wismes, auteur de deux beaux ouvrages: *la Vendée*, et celui-ci *le Maine et l'Anjou*, pense que ce jeu est venu dans le pays nantais par le Poitou, pays visité tous les ans par les marchands espagnols qui de temps immémorial venaient y acheter des mules.

c'est lui que Rabelais, dans sa nomenclature des jeux de Pantagruel, désigne sous la dénomination de *Luettes*[1]. Ce jeu compte 48 cartes comme les jeux espagnols.

Les cartes en sont toutes espagnoles, si ce n'est que les lourds cavaliers, dans leur passage en France, sont devenus d'élégantes amazones dont la grâce et la solidité en selle peuvent défier les écuyères les plus légères du Cirque ou de l'Hippodrome.

Qu'était ce jeu avant la Révolution française? Nous ne saurions le dire; tout ce que nous en savons, c'est qu'il existait. Il était connu de Court de Gebelin et a exercé le goût de ce savant pour le symbolisme égyptien. Il avait alors ces dénominations bizarres de monsieur, madame, le borgne, la vache, de grand neuf et de petit neuf, que rien dans ses images ne justifiait alors[2].

Ce jeu ne se jouait pas alors avec les cartes d'aujourd'hui [3]. Jetez un coup d'œil sur la planche 37 et vous reconnaîtrez que le dessinateur non-seulement s'est inspiré des idées de l'époque révolutionnaire, mais qu'il a cherché à conformer ses dessins aux noms auparavant donnés aux cartes. Ainsi, dans les anciens jeux, *Monsieur* était tout simplement le trois de deniers : on a justifié son nom en mettant dans un des trois deniers le buste d'un garde national de 1789. *Madame* était le trois de coupes : on a

1. *Al luet*, le trompé, est celtique ou breton, origine qui se rapporterait au soin que les joueurs prennent de se tromper par des signes sur la valeur des cartes que le sort leur a données.

2. Voici ces noms rangés par ordre de valeur : le 3 de deniers ou monsieur, le 3 de coupes ou madame, le 2 de deniers ou le borgne, le 2 de coupes ou la vache, le grand 9 ou 9 de coupes, le petit 9 ou 9 de deniers, le 2 de bâtons ou 2 de chêne, le 2 d'épées, enfin le 5 de deniers ou Robino dit aussi l'indécent.

Ce jeu se joue à quatre (deux contre deux), et le talent du joueur est d'indiquer à son partenaire les cartes qu'il a, et ce, par des signes que l'on pourrait facilement considérer comme des grimaces.

3. Nous avons eu sous les yeux trois jeux d'alluettes antérieurs à la révolution française, l'un de Pierre Sigogne, 1776; l'autre de Pierre Roiné, 1784; et le troisième de 1791. Ces trois jeux n'offrent aucune trace de la pensée révolutionnaire qui semble avoir présidé aux dessins actuels. Une chose à remarquer c'est la rareté des cartes d'alluettes de cette époque.

On dirait que la proscription du règne de la Terreur s'est étendue jusque sur ces cartes. Des trois jeux que nous avons pu voir, nous avons dû le deuxième à l'obligeance de deux savants amateurs, M. Guéraud, imprimeur à Nantes, et M. Carenteau, son ami : et le premier et le troisième jeu sont dus à M. Charmeil, conservateur du Musée de Bourges. Tous ces jeux sont incomplets.

introduit dans une des coupes une dame couronnée par un oiseau à long cou et à long bec, et à laquelle un autre oiseau semblable offre un bouquet de fleurs [1]. Les fleurs de lis qui se voient partout sur les bâtons, ont fait place à des flèches, et le bonnet de la Liberté orne le quatre de coupes et coiffe le sauvage qui soutient l'as d'épée; enfin, les armes d'Espagne, qui aux jeux antérieurs formaient l'as de deniers, ont fait place à une ville dans un cercle placé sur la poitrine d'un aigle.

Mais pourquoi ce sauvage, ceint et couronné de plumes, qui soutient l'énorme tronc d'arbres représentant l'as de bâtons?

Consultons à leur tour les cartes de Limoges, et l'as de bâtons nous offrira deux petits hommes nus soutenant aussi une grosse branche d'arbre. Que signifie cet enfant balancé entre deux troncs d'arbres? c'est encore un souvenir du deux de bâtons de Limoges, où un petit homme nu se voit entre deux bâtons noueux. Et ce quatre de deniers qui, dans l'alluette révolutionnaire, est orné d'un double triangle, combiné de manière à représenter une étoile à six pointes, ne se trouve-t-il pas aussi dans nos cartes limousines? Quant à Robino ou l'indécent, qui n'entre pas dans les cartes de valeur de l'alluette actuelle, c'est évidemment un souvenir du 5 de deniers de l'ancien jeu espagnol qui représentait les deux têtes affrontées du roi et de la reine des Romains.

Nous pourrions signaler encore bien d'autres rapports entre le jeu de l'alluette et les cartes de Limoges, mais ils sont éloignés et nous préférons appeler l'attention sur plusieurs cartes de Limoges dont les dessins ne trahissent aucun souvenir antérieur; ainsi le cavalier de bâton est un homme sauvage, nu et couvert de poils. L'as de deniers est une monnaie aux armes de Bretagne et placée sur la poitrine d'une femme ailée, dont l'extrémité in-

1. L'alluette de 1776 sort des ateliers de P. Sigogne. Ne serait-ce pas une cigogne qu'on aurait voulu représenter par cet oiseau à long col qui se retrouve encore en plastron sur la poitrine du valet de deniers de 1776?

férieure se termine en serpent; le nom de *Mélusine* se lit sur la carte même[1].

Le tressette.

Il est encore un jeu italien qui évidemment provient de l'Espagne, c'est le *tressette*. Quoiqu'il ait la physionomie italienne, tout y trahit, dans ses dessins, l'origine espagnole, épées droites à deux tranchants placées presque toujours verticalement, bâtons en forme de massues ou branches d'arbres, coupes de forme espagnole, as d'épée courbe, soutenu par un génie ailé, as de deniers, placé sur la poitrine d'un aigle, quatre de deniers avec une étoile dans le milieu, le roi de deniers ayant une hache à la main, et enfin, au cinq de deniers, dans le denier du milieu deux têtes affrontées et se regardant.

La tradition est du reste d'accord avec les dessins, car nous lisons dans l'Almanach des jeux de 1783 : « Ce jeu doit son invention à l'Espagne, il se ressent un peu du flegme qu'on attribue « à cette grave nation, et veut être joué sans la moindre distrac- « tion. »

c. *Cartes françaises.*

Si nos cartes françaises se distinguent des cartes étrangères par la différence des figures, elles ne s'en distinguent pas moins par les signes des séries; et c'est à la nature de ces signes qu'est due l'adoption, aujourd'hui presque universelle, de nos couleurs, cœur, carreau, trèfle et pique.

En effet, le dessin de ces symboles ne consistant qu'en un simple contour rempli d'une couleur seule, à teinte plate, est complétement indépendant du personnage et n'a pas besoin d'être gravé avec lui comme pour les signes italiens, épées et bâtons, d'où il suit qu'il peut être imprimé au patron en même temps que le

1. Mélusine est une légende poitevine qui viendrait à l'appui de l'opinion de M. le baron de Wismes, citée plus haut, sur la route suivie par ce jeu pour arriver en Bretagne.

coloriage des figures, procédé simplifiant singulièrement la fabrication, en même temps qu'il laisse au dessinateur des figures toute liberté pour se livrer à ses fantaisies d'artiste.

Les auteurs qui ont écrit sur les cartes, et entre autres, Ménestrier, Daniel, Bullet et M. Leber ont donné carrière à leur imagination pour découvrir ce que les premiers inventeurs du jeu français avaient voulu symboliser par nos quatre signes, cœur, carreau, trèfle et pique. Il en est résulté des interprétations dont on appréciera la bizarrerie.

Selon Ménestrier, ces quatre signes représenteraient les quatre corps de l'État : « le clergé, indiqué par les cœurs, parce que les ecclésiastiques sont des gens de *chœur* pour les exercices de la religion ; la noblesse militaire, désignée par les piques qui sont les armes des officiers[1] ; les bourgeois, par les carreaux, qui sont les pavés des maisons habitées par la bourgeoisie ; enfin les gens de la campagne par les trèfles.

« Ce qui fait voir, ajoute le bon jésuite, que ce fut le dessein des inventeurs de ce jeu, c'est que les Espagnols ont exprimé la même chose quoique sous des signes différents, les ecclésiastiques par des calices ou coupes, la noblesse par des épées, les bourgeois et marchands par des deniers et les gens de travail et de campagne par les bâtons. »

De son côté, Bullet voit dans le cœur le courage si nécessaire à la guerre, dans le pique les armes offensives, dans le carreau les armes défensives, le carreau étant un bouclier losangé ; enfin, pour lui, le trèfle indique l'abondance des fourrages principalement nécessaires à une époque où les armées étaient presque uniquement composées de gendarmerie.

Écoutons maintenant M. Leber : « Les quatre couleurs de nos cartes pourraient être traduites dans leur explication symbolique de la manière suivante : *cœur*, vaillance, grandeur d'âme ; *trèfle*,

1. A l'époque où écrivait Ménestrier.

sagesse et justice unies à la puissance; *carreau*, fermeté, stabilité, constance; *pique*, force matérielle ou guerrière.

« Cela posé, si l'on considère l'esprit du jeu, relativement aux couleurs on trouvera dans le quadrille des cartes l'emblème de quatre monarchies ou sociétés politiques gouvernées, savoir : les cœurs, par un prince généreux et doué d'un grand courage; les trèfles, par un souverain juste, sage et puissant; les carreaux, par un roi constant dans ses principes et ferme dans ses actions; les piques, par un prince guerrier qui doit sa grandeur à la force de ses armes. »

Les noms des personnages de nos cartes n'ont pas moins que les signes distinctifs des séries exercé la sagacité de nos auteurs. Pour Ménestrier, nos quatre rois : *Charles* (roi de cœur); *César* (carreau); *Alexandre* (trèfle); *David* (pique), désignent quatre monarchies, savoir : l'empire d'Allemagne, l'empire Romain, l'empire des Grecs et la monarchie des Hébreux. Daniel, de son côté, voit dans ces quatre rois : Charlemagne, César, Alexandre le Grand et Charles VII; enfin Bullet mieux inspiré les accepte comme représentant les princes qui ont porté ces noms dans l'histoire.

Quant aux reines Judith, Rachel, Argine et Pallas, elles désignent d'après Ménestrier les quatre moyens principaux par lesquels les dames peuvent régner : la piété, la beauté, la naissance et la sagesse. Daniel découvre dans ces noms Judith femme de Louis le débonnaire, Agnès Sorel, Marie d'Anjou et Jeanne d'Arc, tandis que Bullet les interprète ainsi : Anne de Bretagne, Rachel femme de Jacob, encore Anne de Bretagne (il trouve que dans le breton Argine signifie la reine) et Minerve.

Enfin, pendant que les valets, La Hire, Hector, Lancelot et Ogier ne sont pour Ménestrier que des sergents d'armes, Daniel en fait Étienne de Vignole, Hector de Galard, Lancelot, Ogier le Danois, opinion que partage Bullet, excepté pour Hector qu'il regarde avec raison comme étant le prince troyen vaincu par Achille[1].

1. Voyez Bullet, Dissertation sur les cartes à jouer, p. 45.

Nous reconnaissons volontiers combien sont ingénieuses ces interprétations, combien savantes les recherches dont elles ont été appuyées, mais nous ne pouvons nous empêcher de faire remarquer aussi combien en même temps elles sont éloignées de la vérité et même de la vraisemblance.

Du reste cet insuccès n'a rien qui doive étonner; il suffit de réfléchir au point de départ qu'avaient choisi ces auteurs, pour reconnaître qu'il leur était impossible de ne pas s'égarer, une fois engagés dans cette fausse voie. Ils croyaient s'appuyer sur un fait, ils ne s'appuyaient que sur une hypothèse. Dans leur pensée les noms, les figures et les costumes qu'ils tentaient d'expliquer étaient contemporains de l'invention des cartes et avaient été universellement adoptés dès l'origine.

Or, c'est précisément le contraire qui est arrivé, comme le prouvent surabondamment les 14 cartes peintes qui ont été trouvées dans le cabinet d'un amateur. Ces cartes sont dessinées à la main et peintes comme des miniatures, au quatorzième siècle. La grâce et la sveltesse des personnages, le bon goût des ornements, l'élégance et la légèreté des rinceaux qui courent autour des points pour les unir ensemble, ne permettent pas de douter que ce ne soit l'œuvre d'un artiste de talent et un jeu destiné à quelque joueur riche et puissant. (Voir les pl. A et B.)

Les cartes qui restent de ce jeu sont toutes les figures moins la dame de cœur. Le costume est celui du quatorzième siècle.

Eh bien, ces figures témoignent qu'il n'y avait pas à cette époque de noms de personnages sur les cartes; quand les cartes furent gravées, il n'y en avait pas encore; ce fut plus tard, lorsque la gravure fut plus usitée, que les fabricants français se lancèrent jusqu'à inscrire sur les cartes des noms de leurs personnages supposés.

Les cartes anciennes françaises sont aujourd'hui excessivement rares, il est facile de le comprendre. Lorsqu'elles étaient dessinées et peintes à la main, leur cherté les rendait déjà rares; quand la

gravure les popularisa, elles devinrent plus communes, mais elles furent moins ménagées et si elles furent plus répandues elles furent aussi plus rapidement hors d'usage. De plus il est probable que lorsque la mode d'un dessin était passée, les cartiers le détruisaient pour le remplacer par un dessin plus nouveau; aussi voyons-nous que presque tous les fragments qu'on a trouvés ont été découverts dans les couvertures de livres ou de vieux registres dont ils formaient les cartons.

C'est pour sauver d'une destruction complète ces débris précieux que nous les avons collectionnés et reproduits par la gravure et la lithographie, et nous en avons été bien récompensé, car la comparaison de ces divers spécimens nous a révélé les erreurs de nos prédécesseurs et nous en a fourni les preuves.

Ainsi les quatorze cartes miniatures suffisent pour nous démontrer que non-seulement les premières cartes ne portaient pas de noms, mais que les costumes de nos cartes actuelles sont loin de ressembler aux costumes qu'on portait au temps de l'origine des cartes : elles nous prouvent aussi que, contrairement à l'opinion de M. Leber, le piquet n'est pas le jeu primitif français, puisque dans ce fragment de jeu il se trouve un cinq de trèfle : or on sait que le piquet se jouait encore au dix-septième siècle avec le six, mais on n'a pas de preuves qu'il ait jamais eu cours avec des cartes plus basses.

Toutefois nous aurions mauvaise grâce à nous montrer trop sévère envers ces anciens auteurs; ils n'avaient pas connaissance des monuments graphiques, que nous avons été assez heureux pour découvrir depuis ces dernières années; il y aurait même de l'ingratitude à mettre en oubli les services que leurs travaux nous ont rendus, car s'ils se sont trompés, c'est à eux et surtout à Ménestrier et à Bullet que nous devons la connaissance des principales dates qui servent à fixer l'introduction des cartes en France.

La découverte de ces cartes peintes est du reste un événe-

ment qui marquera dans l'histoire iconographique des cartes françaises, c'est une réfutation naturelle des fausses opinions, des systèmes erronés de nos devanciers, c'est à l'avance pour nos successeurs un guide qui ne leur permettra pas de s'égarer.

Après les cartes peintes et à une distance peut-être d'un demi-siècle se doit placer une feuille de cartes gravées sur bois qui se trouve à la Bibliothèque impériale (voy. la pl. C); elle est aussi sans noms et les habillements présentent quelques traits de ressemblance avec le costume des cartes peintes : on ignore généralement quel sujet le cartier *F. Clerc* (seul nom qui soit inscrit) a prétendu représenter, car le roi, la reine et le valet de cœur y sont représentés velus comme des sauvages.

Enfin la Bibliothèque impériale nous fournit encore un spécimen que nous croyons devoir placer à la suite du précédent c'est celui sur lequel s'est exercée très-inutilement l'érudition de M. Leber et qu'il croyait être un jeu de piquet : ce jeu a, de remarquable, trois noms tirés des romans de chevalerie : Coursube, Apollin et Roland ; il nous serait impossible d'expliquer la présence de ces noms au milieu des devises satiriques attachées aux personnages qui les entourent, si nous ne trouvions ailleurs d'autres noms appartenant également à l'époque de la chevalerie.

Ici viennent se placer naturellement les planches en bois du cabinet de M. Vital Berthin de Beaurepaire : la première (et c'est aussi celle qui nous intéresse davantage) comprend vingt personnages, douze hommes et huit femmes, tous avec leurs noms, tous avec les armoiries que leur attribue la légende. Ces noms, pour les hommes, sont : Josué, Antonye, Hector, Alexandre, Judas Macchabée, Jules César, Artus, Charlemagne, David et Godefroy de Bouillon ; pour les femmes, ce sont Deipille, Lomphelon, Iconie, Thamaris, Sémiramis, Pantasillée, Bethsabée et une dont le nom n'est pas lisible. Pour les hommes, les noms sont ceux des neuf preux des Romans de la Table ronde, et pour les femmes, ce sont des femmes célèbres de l'antiquité, connues

aussi dans quelques monuments sous la dénomination de preuses[1] (voy. pl. EF).

Ne nous étonnons pas de voir apparaître dans cette planche les personnages de la Table ronde, c'était alors la mode des romans de chevalerie et les cartiers y puisaient souvent leurs sujets : c'est ainsi que les noms Apollin, Coursube et Roland se lisent sur la feuille à devises, citée plus haut.

C'est ainsi également que sur la feuille que M. de Fontenai a trouvée à Autun dans une vieille couverture de livres, nous voyons les héros de la chevalerie, Pontus, Artus, Pàris, Roland, Josué, Maugis, Allart, Richart, Hogier et Sanson ayant tous en plastron l'image d'un hérisson choisi par Louis XII pour sa devise (voy. pl. HI).

Mais un fragment, au milieu de tous ces spécimens variés, mérite d'attirer plus particulièrement notre attention ; nous le devons encore à la Bibliothèque impériale (voy. pl. G.) Il contient pour les hommes les noms d'Alexandre, de Jules César, de Charlemagne et de David, chacun d'eux répété deux fois. N'est-ce pas là que nous devons voir la première pensée de nos quatre rois ? Peut-être même nos valets s'y rencontraient-ils aussi? nous ne pouvons que le présumer, le fragment est incomplet, il y manque une des colonnes verticales, celle qu'à cette époque on destinait aux valets[2].

Cependant les personnages des cartes françaises du seizième siècle n'appartiennent pas tous aux romans de chevalerie. Nous en avons pour preuve les bois de M. Vital Berthin reproduits ici (pl. Ga, b, c, M et N) qui représentent des modes, des costumes, peut-être même des caricatures satiriques. Une feuille

1. Les preux et les preuses figurent dans les monuments de cette époque. Voyez les châteaux de Pierrefonds, et de la Ferté-Milon.

2. Nous devons faire remarquer en passant que les cartiers de cette époque avaient l'habitude de répéter deux fois sur la même feuille les rois et les reines ; mais quant aux valets, ils ne les y faisaient figurer qu'une fois, ce qui formait 20 cartes sur une même planche de bois. C'est au moins ainsi que nous les avons trouvés gravés presque constamment. Ces cartes étant rangées sur quatre colonnes verticales, les valets formaient la cinquième colonne.

que l'on trouve dans la bibliothèque de Dijon et qui est signée d'un cartier de Paris nommé Personne, nous montre aussi que ces cartes, dans leur ensemble (voy. pl. KL), rappellent une époque glorieuse de notre histoire, car on y voit la Pucelle et les Pairs de France qui assistaient au sacre de nos rois, ce sont : l'archevêque de Reims, les évêques de Laon, de Langres, de Beauvais (pairs ecclésiastiques), les ducs de Bourgogne, de Normandie, de Guyenne, le comte de Flandres (pairs laïcs), le tout entremêlé, selon l'usage du temps, de personnages mythologiques ou légendaires comme Pâris, Hélène, Junon, Pallas, Vénus, la Sybille et Mélusine.

Quant au costume, tout ou à peu près tout est de fantaisie dans cette planche de Dijon ; et il y avait déjà longtemps qu'on ne s'assujettissait plus à la fidélité sur ce point ; c'est tout au plus si quelques parties du vêtement représentaient ce que les graveurs voyaient de leur temps : du reste, il était difficile qu'il en fût autrement, il ne s'agissait pas alors de peindre des époques, mais d'exciter la curiosité par la variété des images, ou par l'intérêt des noms et des sujets.

Si la feuille des neuf preux se révèle à nous comme indiquant l'origine de nos quatre rois, Alexandre, César, David et Charlemagne, ce n'est pas un motif pour croire que l'adoption de ces types remonte définitivement à l'époque qui nous serait indiquée par la gravure de ces cartes ; il est probable, au contraire, que ce n'est que beaucoup plus tard, sous Henri IV et Louis XIII, qu'ils furent définitivement adoptés à la cour, car les nombreux spécimens de cartes que nous trouvons à la Bibliothèque impériale et qui datent pour la plupart de ces dernières époques offrent une grande variété de noms et de costumes. La province toutefois conservait à cette époque son indépendance, et elle en a joui longtemps encore, comme on le voit par un bois de notre collection trouvé à Narbonne et dont les noms : Cyrus, Araspe, Almanzor, Zayde, Constantin, Fautas, Titzala,

Ataralipa, sont presque complétement étrangers à tous ceux que nous connaissons et semblent appartenir à quelque roman de l'époque.

Du reste, quant aux cartes sans noms, le nombre en est très-considérable et Bullet lui-même constate que de son temps les cartiers de province étaient dans l'usage de s'abstenir de donner des noms à leurs personnages.

De l'absence totale de noms, ainsi que de la variété de ceux qui sont inscrits, on peut naturellement conclure que les fabricants n'avaient aucune règle fixe, aucun système arrêté et que Paris est le seul qui ait fini par se fixer aux noms que nous voyons aujourd'hui.

Mais si le roman des neuf preux a été la source où ont été puisés les noms de nos quatre rois, quel motif a pu engager à choisir David, Alexandre, César et Charlemagne? et qu'a-t-on voulu désigner par ce choix?

Les quatre plus grandes monarchies du monde, celle des Hébreux, celle des Grecs, l'Empire romain et l'empire des Francs; c'est au moins l'explication que nous donne l'abbé de Longuerue [1].

Si les dames, au contraire (Rachel, Argine, Pallas et Judith), ne se prêtent pas à une explication vraisemblable, cela ne peut nous préoccuper, c'est un vestige de cette coutume des cartiers de chercher pour représenter les reines des noms pris tantôt dans la mythologie, tantôt dans l'histoire sainte, souvent même dans la légende, tandis qu'il en est tout autrement pour les valets, où nous voyons figurer Hector de Troie, appartenant également et aux neuf preux et à l'histoire de France [2] et Lancelot, Roland, Hogier, que réclament aussi les romans de chevalerie.

En résumé, on peut distinguer dans l'histoire du dessin des cartes françaises quatre époques principales : *première époque*, les cartes dessinées et peintes avant l'invention de la gravure en

1. C'est elle aussi que justifie l'ordre des tudes universitaires de cette époque.

2. Au moyen âge on regardait le fils de Priam comme la souche de la dynastie de nos rois.

bois; *deuxième époque*, la gravure en bois et les sujets pris des romans de chevalerie; *troisième époque*, sujets divers de fantaisie; *quatrième époque*, l'adoption par la cour des quatre rois David, Alexandre, César et Charlemagne. Cette dernière époque a duré jusqu'au dix-huitième siècle.

C'est alors que la Révolution française, en changeant la forme du gouvernement, eut la prétention de changer toutes les idées; toutefois en effaçant les signes de la royauté, elle n'avait pas détrôné la passion du jeu, elle n'y avait pas même songé, puisqu'en rendant libre le commerce des cartes, elle avait, au contraire, rendu plus de facilités aux joueurs. Mais il fallait bien poursuivre la royauté jusque dans les cartes, et c'est dans le choix des sujets que l'esprit révolutionnaire voulut se donner carrière. Cependant, comme l'imagination des fabricants de cartes n'était pas très-féconde, on tourna toujours dans le même cercle et il n'en est résulté que peu de types tout à fait différents, et moins encore de dessins dus à d'habiles artistes; l'on vit des rois détrônés de nouveau, et par qui? par des génies, par des sages, par des philosophes: les valets, par des guerriers ou des héros de Rome, et par des sans-culottes; les dames, par des vertus ou des libertés, et quelles libertés! libertés du mariage, des cultes, de la presse, du commerce[1]. Point n'est besoin de dire que ces dessins se sentent de l'époque comme les médailles populaires que l'on fabriquait journellement[2].

Mais on ne triomphe pas tout d'un coup des habitudes plusieurs fois séculaires, surtout quand ces habitudes s'adressent au jeu; aussi lorsque le temps des exécutions sanguinaires et des

1. Cette rage de proscrire les rois s'étendit même jusqu'aux tarots de nos provinces, et nous avons dans notre collection un pauvre tarot français où nous trouvons : la liberté de bâton, la liberté de deniers, la liberté de coupe, la liberté d'épée, au lieu de la reine de bâton, la reine de coupe, la reine d'épée et la reine de denier.

2. On proscrivit les cartes aux signes de la royauté, mais les cartiers qui possédaient encore du papier à la fleur de lis et dont ils avaient payé le droit à l'ancienne régie ayant réclamé la restitution de ce droit, il leur fut répondu qu'ils pouvaient se servir de ce papier et qu'ils ne seraient pas inquiétés, et de fait ils ne le furent pas.

terreurs publiques fut passé, on vit reparaître le jeu, et, avec lui, revenir les vieilles cartes.

Le vainqueur de Marengo et d'Austerlitz s'efforçait de cicatriser les plaies que la République avait ouvertes. La monarchie était revenue sous le nom d'empire, la religion avait rouvert ses temples, la justice se réjouissait qu'une jurisprudence uniforme remplaçât le labyrinthe des coutumes, l'administration améliorée fonctionnait avec régularité, le génie civilisateur dont le coup d'œil embrassait tout à la fois, songea au dessin des cartes, et le 13 juin 1808, le peintre David recevait la lettre suivante :

« Monsieur, un projet de décret, approuvé par le Conseil « d'État, charge l'administration des Droits réunis de faire faire « des moules uniformes pour la fabrication des cartes à jouer. « Désirant substituer aux figures bizarres des rois, dames et va- « lets un dessin dont l'extrême élégance et la pureté rendent la « contrefaçon difficile et qui puisse en même temps, par la fidélité « des costumes et l'exactitude des attributs, répondre au but al- « légorique que paraît s'être proposé l'inventeur de ce jeu, j'ai « cru ne mieux faire que de vous prier, Monsieur, de me diriger « dans cette opération. Je n'ai pas oublié le proverbe : *De mi- « nimis non curat prætor*, et assurément je n'ai pas pensé que le « premier peintre de l'Europe pût donner à de simples jeux, « quelques-uns de ces moments qu'il consacre avec tant de suc- « cès à la gloire de l'art et à celle de la nation. Mais peut-être « permettrez-vous que ces dessins se fassent sous votre direction, « et alors je vous demanderais de vouloir bien en charger un ou « plusieurs de vos élèves qui vous soumettraient leurs essais et « auxquels j'allouerais sur votre proposition le prix que vous « voudrez bien mettre à leur travail.... »

Signé : *Français.*

A cette lettre étaient joints des extraits des notices de Menestrier, Bullet et l'abbé Rive, sur l'origine des cartes à jouer ; on y avait également ajouté un programme destiné à guider les dessinateurs.

A la suite de cette invitation flatteuse, plusieurs essais furent tentés. David lui-même composa des cartes qui furent dessinées par M. Mongez et gravées sur acier par Andrieu en 1809; en 1811, M. Gatteaux père en dessina de nouvelles. Les noms des rois David, Alexandre, César et Charlemagne y étaient revenus, mais conformément aux quatre nationalités de ces rois, les quatre dames étaient Abigaïl, Statira, Calpurnie, Hildegarde; et les valets : Azaël, Parménion, Curion et Hogier. Ces cartes de 1811 furent gravées sur bois[1].

Cependant, soit que les joueurs n'aient pas goûté ces changements, soit pour tout autre motif, le règne de ces dessins ne fut pas de longue durée, et dès l'année 1813 les vieilles cartes reparurent, triomphant si complétement des innovations, que le moule officiel fut adopté par la Restauration, qui se contenta de substituer seulement les fleurs de lis aux abeilles et à l'aigle impérial. Ces dessins étaient dus aussi au crayon de M. Gatteaux père[2].

En 1816, oubliant l'insuccès des tentatives qui avaient été faites avant lui, un homme de goût se flatta qu'en donnant aux cartes des personnages et des costumes que tout le monde pourrait comprendre, il détrônerait les anciens noms et les costumes consacrés. Il fit donc un jeu que l'on pouvait appeler national :

1. Nous devons à l'obligeance de M. Normand aîné, graveur, auteur de plusieurs publications d'architecture justement estimées, les calques de trois essais dus à MM. Point, Henri Didot et Philibert Vasserot. Les dessins de ces deux derniers ne sont qu'une imitation perfectionnée des cartes de la monarchie; dans le premier, M. Point s'inspirant des idées du maître, s'était éloigné de la route commune, et avait, dans les costumes, scrupuleusement copié le style grec. M. Point n'a donné que les trois figures du pique.

2. Le moule appartenait à l'Etat et l'administration en vendait comme aujourd'hui des épreuves à tous les fabricants de la France qui les débitaient en jeux après les avoir mis en couleur, et en avoir terminé la fabrication.

les rois étaient Charlemagne et saint Louis, François Ier et Henri IV; les reines, Hildegarde et Blanche de Castille, Jeanne d'Albret et Marguerite de Valois; les valets Roland, Joinville, Bayard et Crillon. Certes, l'idée était louable, les personnages bien choisis, les dessins jolis; mais l'entreprise ne fut pas heureuse et elle coûta à l'auteur une somme assez ronde [1].

Aujourd'hui, nous sommes revenus au moule de 1813, que la galvanoplastie multiplie en assez grand nombre pour entretenir, à l'Imprimerie impériale, trois presses à vapeur, constamment en activité.

Nous n'essayerons pas de décrire tous les dessins nouveaux que les fabricants de cartes font exécuter pour attirer les acheteurs, ce serait un travail parfaitement inutile; ces cartes ne peuvent être considérées comme cartes de jeux; ce sont des cartes de fantaisie, elles ne peuvent entrer en concurrence avec les cartes de la *régie*, qui seules sont autorisées par l'administration.

Cependant on doit reconnaître que dans ce déluge de jeux de fantaisie quelques-uns mériteraient d'être cités; il en est un surtout dont nous avons remarqué la belle exécution, c'est l'œuvre d'une dame artiste, Mme Paris qui l'a dessiné avec un soin tout particulier et qui l'a décoré avec autant de goût que de luxe; le contour des signes est tracé en or, et l'intérieur de chacun de ces signes offre un objet différent; dans les cœurs c'est un oiseau, dans les carreaux un fruit et dans les trèfles une fleur. Ces objets dessinés avec une extrême délicatesse sont peints avec une perfection qui ne pouvait être atteinte que par la chromolithographie. Si le monopole de l'administration ne permet pas d'espérer que ce joli jeu triomphe de la concurrence, au moins pouvons-nous prédire à l'auteur qu'il effacera tous les jeux de fantaisie et qu'il figurera sur les rayons de tous les amateurs.

1. Nous tenons de M. Houbigant, lui-même, le récit de tous les ennuis que lui a causés cette malheureuse entreprise, dans laquelle il a dépensé plus de 30 000 francs.

Cartes comiques.

Parvenu au terme de notre revue iconographique des dessins des cartes françaises, nous espérions reprendre haleine, mais nous nous apercevons que nous allions oublier une nature de dessins très-originaux auxquels ont donné naissance nos signes français, cœurs, carreaux, piques et trèfles.

Il s'agit des cartes *comiques*, espèce de tour de force, sorte de problème graphique où l'auteur a pour but de composer quarante tableaux différents (autant qu'il y a de cartes de points). A cet effet, il enchâsse dans son dessin ces points divers en conservant, sans l'altérer, la forme, la couleur, le nombre et la place, de manière que chaque carte offre à la fois à l'œil un tableau amusant et laisse le point de la carte parfaitement reconnaissable.

Nous connaissons trois jeux gravés dans ce système, l'un publié par Cotta à Tubingue, et dont le sujet des douze figures est pris de la tragédie de Schiller, *Jeanne d'Arc*[1], l'autre imprimé à Paris par Gide; les costumes, les accessoires et la singulière lourdeur des personnages, tout semble indiquer que ces derniers dessins ne sont pas d'une main française.

Enfin un troisième jeu est dû à un officier français de la cour de Louis-Philippe. Cet officier, le colonel Athalin le dessina, dit-on, pendant les loisirs d'une traversée. Les sujets des points sont en général satiriques ou au moins grotesques. Les figures le sont moins, ce sont des allégories ou allusions relatives aux rois, aux reines et aux valets. Parmi ces derniers, le valet de carreau est le valet du joueur, et au valet de trèfle figure le nom

1. Pour ce jeu de Tubingue, aux cartes de points sont en général figurés des jeux d'enfants et les personnages pris de la tragédie de Jeanne d'Arc, sont, pour les rois, Charles VII (roi de cœur), Philippe de Bourgogne (carreau), Talbot mourant (pique), René d'Anjou (trèfle); pour les reines, Isabeau de Bavière (cœur), Agnès Sorel (carreau), Jeanne d'Arc (pique), Louison, sœur de Jeanne d'Arc (trèfle); enfin pour les valets, Lahire (cœur), Raymon, villageois (carreau), Montgommery (trèfle), Lionel (pique).

de Gringonneur avec les traits de M. Athalin dont le nom est inscrit sur la carte[1].

Avant de quitter les dessins français, disons un mot des filigranes dont l'administration a fait usage depuis l'introduction de cette mesure comme garantie contre la fraude : la fleur de lis de l'ancien régime a été remplacée par l'aigle du premier empire, celui-ci par la fleur de lis un peu différente de la première Restauration, cette dernière par le coq gaulois et enfin le coq gaulois par l'aigle actuel n'offrant qu'une légère différence avec l'aigle de Napoléon Ier.

Cartes allemandes.

Les cartes allemandes sont aujourd'hui presque toutes aux signes français, cœurs, carreaux, piques et trèfles. Autrefois les séries en étaient distinguées par des cœurs, des grelots, des feuilles de lierre et des glands. Il suffit de voir ces quatre signes pour reconnaître que ce sont les signes français dont les formes ont été légèrement altérées, mais qu'au fond c'est une imitation de ces derniers, d'où nous pourrions induire que les Allemands ont reçu leurs cartes des Français, conclusion qui serait très-certainement hasardée ; car, ainsi que nous l'avons démontré, toutes les cartes nous viennent des Italiens.

Seulement les cartes françaises avaient leurs signes : cœurs, carreaux, piques et trèfles dès leur origine, comme le prouvent les cartes dessinées et peintes de la collection Lecarpentier (voir les pl. A B) et les Allemands n'ont eu leurs signes propres que plus tard et postérieurement sans doute à l'invention de la gravure sur bois; voici sur quel fondement nous croyons pouvoir appuyer cette conjecture.

Il existe à Stuttgard, dans le cabinet royal, des cartes alle-

1. Nous possédons encore quatre cartes satiriques dessinées sans doute pendant la première Restauration. C'est un concert grotesque, un sermon sur le jeûne, et une capucinade où figure en première ligne M. de Chateaubriand.

mandes qui datent des premiers temps de l'invention du jeu (voir les pl. 60 et 61). Elles sont dessinées et peintes à la main, la dimension est la même que celle des cartes vénitiennes primitives, de plus le principe du jeu est tout à fait différent de celui des jeux allemands postérieurs, si l'on en juge par l'inspection des cartes elles-mêmes; il se rapprocherait plutôt des jeux italiens. Ce jeu semble inspiré par le goût de la chasse.

Les sujets des quatre séries sont quatre animaux, deux servant à chasser : ce sont le chien et le faucon, et deux servant ordinairement de but au chasseur, ce sont le cerf et le canard. Dans les cartes numérales l'animal sujet de la série se répète autant de fois que la carte doit marquer de points, comme on le voit dans les cartes gravées sur cuivre par les maîtres anonymes cités par Bartsch au tome X, de son *Peintre graveur*.

A quelle époque remontent ces cartes ? probablement à la fin du quatorzième siècle, ou tout au plus au commencement du quinzième ; en effet elles sont de la même grandeur que les cartes primitives de Venise, elles sont comme celles-ci dessinées et peintes à la main [1].

Mais, nous dira-t-on, comment les premiers graveurs sur cuivre ont-ils copié des cartes existant près d'un siècle avant eux, lorsque déjà depuis longtemps elles n'étaient presque plus en usage, et que depuis un demi-siècle on gravait sur bois des cartes et des images de sainteté? C'est que ces graveurs sur cuivre étaient des orfévres habiles, des artistes, et qu'aussitôt que le procédé d'impression de Finiguerra fut connu, ils voulurent s'exercer dans cet art nouveau de la gravure sur cuivre, et la variété de pose des sujets animés leur offrait pour déployer leur talent une occasion bien plus favorable que ces petites cartes

1. Dès 1441, un décret des magistrats de Venise prohibait l'introduction dans cette république des cartes étrangères, prohibition décrétée à la requête des maîtres cartiers, peintres et imprimeurs de cette ville qui se plaignaient que la concurrence étrangère avait ruiné leurs industries, florissantes jusque-là, probablement avant la gravure sur bois. (Voir à l'appendice le texte même du décret de Venise.)

allemandes dont la gravure exercée par de simples ouvriers et des femmes sans talent suffisait aux besoins de joueurs dénués de goût[1]. L'adoption par les Allemands des signes imités des Français détermina l'abandon des cartes de grande dimension à sujets animés et amena bientôt les cartes de petit format. Cette double révolution fut favorisée par l'invention de la gravure sur bois. C'est alors que la passion des cartes se répandit partout et le commerce de cette marchandise prit une extension immense, comme le prouve l'ordonnance des magistrats de Venise dont nous venons de parler.

Si nous cherchons l'époque à laquelle eurent lieu ces divers changements, nous devons présumer que les cartes animées furent les cartes allemandes primitives et qu'elles furent contemporaines des *Naïbis* italiens qui sont de semblable dimension; elles étaient également dessinées et peintes à la main, puisque les moyens abréviatifs de reproduction n'étaient pas encore connus.

Nous pouvons considérer la fin du quatorzième siècle et le commencement du quinzième comme la première époque des cartes.

La gravure sur bois, une fois trouvée, les cartes se multiplièrent à l'infini à la faveur des signes nouveaux imités des cœurs, carreaux, piques et trèfles français et de la diminution du format des cartes, facilitée par ces signes. Ce fut la deuxième époque des cartes allemandes, elle est reconnaissable à la petitesse des cartes, à la simplicité et à la bonhomie naïve des personnages, à l'absence de tout ornement, comme aussi à l'inhabileté des graveurs. (Voy. pl. 62 à 67.)

1. Les grandes cartes allemandes de Stuttgard sont très-importantes pour l'histoire des cartes; elles en éclaircissent un point obscur, leur format semblable à celui des cartes italiennes primitives, leur abandon au commencement du quinzième siècle confirment nos conjectures sur les *Naibis* et la gravure ardive de ces dessins. C'est lorsque la gravure sur métal commençait à se répandre et les artistes à se former que l'on songea à reproduire ces *Naibis* déclarés en 1393, par Moreli, jeux propres aux enfants, comme c'est vers la même époque à peu près que les cartes animées furent gravées en Allemagne. La marche suivie pour les *Naibis* est donc en Italie la même que la marche suivie en Allemagne pour les cartes animées, les mêmes causes ont produit les mêmes résultats.

L'époque suivante est caractérisée par une plus grande expérience des tailleurs de bois, et ceux-ci se permettent l'introduction de quelques ornements.

Enfin l'habileté du graveur croissant, de véritables artistes ne dédaignent pas de dessiner des cartes, qui sont de petits tableaux où le dessinateur a donné carrière à sa verve satirique et quelque peu grotesque.

Du reste, ces trois dernières époques de l'histoire des cartes allemandes sont aussi trois étapes bien reconnaissables dans les progrès de la xylographie.

Nous aurions désiré pouvoir indiquer d'une manière certaine quels ont été les noms des jeux allemands et leur composition, mais nous n'avons pu rencontrer de renseignements précis à ce sujet. Il faut nous borner à communiquer les quelques remarques que l'examen des cartes nous a fournies.

On trouve, pour figures, des rois, des valets supérieurs et des valets inférieurs. Tantôt les rois sont assis, tantôt ils sont à cheval.

Les cartes de points sont les 10, 9, 8, 7, 6 et 2, composition assez semblable à celle de notre piquet, dont on aurait remplacé l'as par le deux.

Cette composition est celle de notre jeu d'argent lilliputien (voir la pl. 68).

C'est aussi celle du jeu saxon intitulé : *Schwerter* karte (cartes à l'épée).

Ce qui semble confirmer notre conjecture sur l'analogie du piquet avec ce jeu à l'*épée*, c'est que dans le jeu allemand de fabrique viennoise moderne, dont les rois sont à cheval, et où nous trouvons la flûte et le tambour, comme dans les vieilles cartes du musée Hal de Bruxelles, le 6 est supprimé, ainsi qu'il l'est dans le piquet français depuis la fin du dix-septième siècle.

Du reste, nous ne donnons cette analogie que comme une conjecture.

Nous serions plus hardi si nous étions assuré d'avoir des

cartes formées de suites dépendant de même jeu, comme notre jeu d'argent et les jeux de fabrique moderne, mais il est loin d'en être ainsi. Les jeux complets que nous avons ne sont complétés que par des cartes extraites de jeux différents peut-être même d'époques diverses? ce sont des échantillons, voilà tout ce que nous pouvons en annoncer.

Cartes suisses.

Les cartes suisses dérivent évidemment des cartes allemandes, mais de l'époque la plus ancienne après les cartes à sujets animés. Ce sont toujours quatre rois, quatre valets supérieurs, quatre inférieurs et les 1 et 2, 6, 7, 8, 9 à Schaffouse et les 1 à 9 à Soleure.

Seulement les signes sont quelque peu différents, et tandis que les glands et les grelots sont conservés, les cœurs sont remplacés par des écussons, les feuilles par des fleurs. Du reste, la pose des personnages, leur tournure bourgeoise et naïve sentent l'imagerie et l'imagerie la plus commune (voir la pl. 68).

Les Suisses ont conservé aussi les *as*, dans des drapeaux, tels qu'on les voit, dans les petites cartes gravées sur bois du musée Hal de Bruxelles (voir les pl. 64 et 65).

Cartes orientales.

Nous avons vu dans notre première partie que les Arabes n'avaient pas de cartes; Mahomet défend les jeux de hasard et de plus les représentations humaines. Mais les Persans, beaucoup moins sévères dans l'observation des préceptes du Coran, ont des cartes, et souvent très-gracieuses. Ces cartes, au nombre de 96, constituent le jeu dit Ghendgifeh; elles sont divisées en huit séries de douze cartes, sous les signes distinctifs : les couronnes 1°; les pleines lunes 2°; les sabres 3°; les esclaves 4°; les harpes 5°; les soleils 6°; les diplômes 7°; les coussins 8°.

Généralement les cartes sont de forme ronde chez les Persans de l'Inde, elles sont de la forme des cartes européennes chez les Persans de Téhéran. Les figures du Ghendgifeh ne sont que deux par série, le sultan et le visir. Mais il y a une des séries qui offre aux peintres une occasion favorable de faire valoir leur talent, c'est celle des *esclaves* (ghoolam); cette série étant formée comme les autres des deux figures plus dix cartes de points (1 à 10), et chaque point étant représenté par un personnage, il en résulte que, le nombre des personnages étant considérable, l'imagination du peintre peut se donner ample carrière dans la pose de ces personnages et dans l'invention des scènes qui doivent les comprendre; c'est ce qu'on peut reconnaître en examinant la figure 3 de notre planche 69 où le peintre persan représente trois personnes, un jeune homme se promenant, avec sa maîtresse, dans un jardin, au clair de la lune, qu'il lui fait admirer, tandis qu'une esclave s'incline devant eux. Cette carte est le 3 de la quatrième série dite les esclaves (ghoolam).

Singer, page 49, donne une figure du jeu peint sur ivoire dont il a déjà fait graver, page 16, six charmants spécimens, et comme il n'a point trouvé de marque distinctive à cette carte et à onze autres, il en conclut que cette série de douze cartes non marquées répond à celle des tarots, et que ce jeu d'ivoire n'a que sept séries, indépendamment de celle-ci. C'est une erreur; cette figure qui représente une pyramide composée de cinq jongleurs est tout simplement le 5 de ghoolam; c'est donc cette série des ghoolam, qui, pour les peintures, doit être placée en première ligne et qui mérite d'attirer spécialement l'attention.

Du reste, ce n'est qu'aux Persans que l'on doit des peintures de mérite, comme celles de la collection Douce et celles de la collection Didot, dont notre planche a dû faire autrefois partie : ce sont des mignatures d'un fini exquis.

Il n'en est pas de même des cartes hindoustanies, elles sont généralement sur carton laqué. Elles sont curieuses, mais la pein-

ture en est primitive; les dessinateurs hindous ne savent pas placer les yeux, les uns les font tous de profil, même pour les figures de face(jeu *Lavanchy*, pl. 70 et 71), les autres font tous leurs yeux de face, pour les figures de profil (jeu de notre collection pl. 72 et 73).

A cette observation nous ajouterons quelques remarques : dans les figures, le roi ou le shah est toujours sous un dais, et un esclave l'accompagne, portant un chasse-mouches. Le visir est généralement monté ou sur un cheval ou sur un taureau, un lion, un tigre ou un animal plus ou moins imaginaire. Le lion, devant un soleil de face, représente le sultan de la série des soleils, dessin qui rappelle que le lion et le soleil sont les armes de la Perse. Le sultan des *Ghoolum* est monté sur un éléphant.

Les huit séries sont distinguées par un fond de couleur différente, il y en a tout au plus trois de même couleur.

Les Persans de Téhéran ont encore un autre jeu de cartes qu'ils appellent *nâs* et qui diffère complétement du ghendgifeh.

Nous en avons sous les yeux cinq cartes très-joliment peintes sur carton vernis, qui nous ont été communiquées par M. Prisse, auteur du bel ouvrage l'Art arabe. Malheureusement nous n'avons sur la marche et la composition de ce jeu que des renseignements insuffisants dont nous sommes reconnaissants à M. de Gobineau par l'intermédiaire de M. le docteur Dufay de Gisors.

Bien que ces renseignements ne soient peut-être pas suffisants pour donner une connaissance complète de ce jeu, nous nous empressons de les donner ici.

Le jeu n'a pas de points, il se compose de cinq figures que nous avons reproduites planche 74 : le shah (le roi), la bibi (la dame), la couli (la danseuse), le lion (l'as), et le sarbas ou soldat; il paraît que ces figures sont répétées plusieurs fois.

A ces indications, M. Querry, chancelier de l'ambassade, a bien voulu ajouter que ce jeu se nomme *As Nas*, que sa marche a

de l'analogie avec celle de notre 31, le plus fort point dans la main d'un joueur étant de 4 rois, le suivant de 3 rois, et ainsi de suite. En entrant au jeu, chaque joueur reçoit 4 cartes, mais il peut en changer une à plusieurs reprises à la condition d'augmenter sa mise à chaque échange ; il peut aussi se retirer du jeu s'il craint de perdre la partie, mais alors il abandonne sa mise.

En examinant les figures que nous avons sous les yeux, nous avons remarqué qu'elles sont toutes sur un fond différent : le *shah*, sur fond jaune ; la *bibi*, sur fond rouge ; la *couli*, sur fond vert ; le *lion*, fond noir ; et le *serbas*, fond d'or. D'où nous croyons pouvoir conclure que ces cinq couleurs sont les marques distinctives des cinq séries, et que la totalité du jeu se compose de 25 cartes.

APPENDICE.

A. Tarot de Vievil.

On conserve à la Bibliothèque impériale (Estampes) les basses cartes d'un vieux tarot français fabriqué à Paris par Jaque Vievil, sur lesquelles on lit les deux inscriptions suivantes :

1° A l'as de deniers :

	Traduisez :
Pere sainct fait	
moy justice de ce	la justice (VIII)
vielart ma e baga	le vieillard (XI) le mat (le fou) — le bateleur
amoureux de	l'amour (V)
ceste dame quy	la fortune (X)
soit soit cryé à son de	
trompe par tout	trompette (l'ange)
le monde de par	le monde
le pape, la papesse	le pape — la papesse
l'empereur l'imperatr	l'empereur — l'impératrice
ice, le soleil.	le soleil.

2° Au deux de coupes :

La lune les etoilles	La lune — l'étoile (XVI)
la foudre prins	la foudre (XV)
à force qu'y soit	la force (IX)
pendu e trainay	le pendu (XII) le chariot (VI)
au dyable.	le diable (XIV).

Au premier coup d'œil cet amphigouri n'a pas de sens, mais en y réfléchissant un peu on ne tarde pas à y reconnaître une liste défigurée

des atouts du jeu, moins deux toutefois, la mort (13) et la tempérance (14).

On y apprend qu'à cette époque le fou se nommait le mat et l'escamoteur bagat (bagatelliere), comme aujourd'hui on l'appelle encore pagat dans la partie de Besançon.

B. Tarot de fabrique italienne, seizième siècle.

Nous avons donné, pl. 12, 6 cartes d'un tarot du seizième siècle de la Bibliothèque impériale. Ce jeu, bien que portant en plusieurs endroits l'indication de Paris, nous paraît italien ; l'absence du nom du fabricant laissé en blanc partout, l'incorrection et la mauvaise orthographe des légendes (lempereut, le pandut, l'atrempance pour la tempérance), l'armure de fer des varlets et l'épée à deux mains du valet d'épée, la bordure quadrillée des cartes et surtout les lettes F D et F S placées en haut du valet de deniers et de celui d'épée, et qui signifient *fante de denaro*, *fante di spada*, ne nous laissent plus le moindre doute. On peut sans crainte attribuer ce jeu à Milan.

C. Tarocchino de Mitelli (*les numéros ne sont pas sur les tarots, nous les avons ajoutés pour plus de clarté*), **le revers porte le mot trombetta.**

Un fou qui saute.
Un bateleur qui joue du tambour de basque.
Le pape assis, barbu.
Le pape debout, barbu.
Un empereur barbu.
Un empereur imberbe.
V. L'Amour les yeux bandés.
VI. Vénus sur son char traîné par des colombes, le char.
VII. La tempérance.
VIII. La justice.
IX. La force.
X. La fortune.
XI. Le temps (vieillard ailé avec des béquilles).

XII. Un homme qui va tuer avec un maillet un jeune homme endormi. (Le traître, le pendu.)

XIII. La mort.

XIV. Le diable.

XV. Un homme frappé de la foudre.

XVI. Un chiffonnier, et au ciel une *étoile* (l'étoile).

Diane (et la lune au ciel).

Apollon (le soleil).

Atlas (le monde).

Un ange sonnant de la trompette. Le jugement. — La trompe.

Roi de coupe.

Reine de coupe.

Cavalier de coupe.

Valet de coupe.

As de coupe (sur cette coupe les armes de la famille Bentivoglio pour laquelle Mitelli a dessiné ce jeu.)

6 à 10 de coupes, toutes de formes diverses.

Roi, Reine, Cavalier, Valet } de deniers tenant chacun un sac d'argent.

As de denier: un portrait de femme (Giuseppe Maria Mitelli inv. dis, e int.)

6 de deniers (6 oiseaux divers), 7, 8, 9, 10 (10 quadrupèdes différents).

Roi, Reine, Cavalier, Valet } d'épée.

As d'épée : légende (*custodiæ custos*) 6 à 10 épées diverses avec la scie (marque des anciennes armoiries des Bentivoglio).

Roi
Reine
Cavalier
Valet
} de bâtons.

As : légende : *ardua virtus*, bâtons divers, 6 à 10 (au 8 de bâtons un instrument de musique, composé de 8 règles de bois de longueur proportionnelle).

D. Minchiate de Poilly.

Jusqu'à ce jour nous ne nous doutions pas que le jeu des minchiate eût été connu en France, un hasard est venu nous apprendre qu'il y avait été imité : Poilly, rue Saint-Jacques à Saint-Benoist, en a gravé un jeu qui offre de grandes différences, mais où l'on n'a pas de peine à reconnaître le jeu florentin. En voici la description :

Momus (costume de folie).
N° 1. Mercure.
2. L'amour.
3. Vénus naissante.
4. Bacchus.
5. La prudence.
6. La charité.
7. La justice.
8. L'espérance.
9. La force.
10. La fortune.
11. Les âges, la vieillesse.
12. L'âge viril (la toison d'or).
13. Ages, l'adolescence (l'amour en abbé montrant à lire à des jeunes filles).
14. Ages, l'enfance (des jeux).
15. Les sens, le goût (des fruits).
16. Les sens, le toucher (Ganymède).
17. Les sens, l'odorat (des fleurs).
18. Les sens, l'ouïe (Arion sur un dauphin).
19. Les sens, la vue (Narcisse).
20. Élément, le feu (Vulcain).
21. Élément, la terre.
22. Élément, l'eau.
23. Élément, l'air (Junon).
24. Décembre (le bélier).
25. Novembre (le sagittaire).
26. Septembre (la balance).
27. Octobre (le scorpion).
28. Aoust (la vierge).
29. Juillet (le lion).

30. Juin (l'écrevisse).
31. May (les gémeaux).
32. Avril (le taureau).
33. Mars (le capricorne) fond rouge.
34. Février (les poissons) id.
35. Janvier (le verseau) id.
36. Les étoiles. id.
37. La lune. id.
38. Le soleil. id.
39. Le monde. id.
40. La renommée. id.
Cœur. Europe, roy.
Id. Europe, dame.
Id. Europe, cheval (cavalier).
Cœur. Europe, valet.
Carreau. Asie, roy.
Id. Asie, dame.
Id. Asie, cheval (cavalier).
Id. Asie, valet (nègre).
Trèfle. Amérique, roy.
Id. Amérique, dame.
Id. Amérique, cheval (cavalier).
Id. Amérique, valet (sauvage).
Pique. Afrique, roy.
Id. Afrique, dame.
Id. Afrique, cheval (cavalier).
Id. Afrique, valet.

E. Règles du coucou.

La description des figures de ce jeu si singulier ne suffirait pas pour en donner une idée claire, si nous n'y ajoutions quelques nouveaux détails sur la marche du jeu.

Quel que soit le nombre des joueurs, chacun reçoit en entrant quatre jetons. Mais cette première mise ne lui reste pas longtemps, car à la fin de chaque tour, celui ou ceux dont la carte est la plus basse en valeur verse un jeton au panier. Lorsqu'un joueur a épuisé ses quatre jetons, il se trouve éliminé; et quand tous les joueurs ont ainsi disparu les uns après les autres, c'est celui qui reste le dernier avec un jeton devant lui qui gagne la partie et prend le contenu du panier.

On comprend combien les parties finiraient vite et combien peu d'intérêt s'y attacherait, si, les cartes distribuées, il ne s'agissait plus que de les montrer et de les comparer; mais l'auteur a eu soin d'éviter ce danger, en établissant les règles suivantes destinées sans doute à donner au jeu cette animation nécessaire aux réunions nombreuses. Dès que le joueur a reçu sa carte, il la regarde secrètement; et s'il n'en

est pas content, il a le droit de forcer son voisin de droite à échanger sa carte avec la sienne, avant toutefois que ni l'une ni l'autre carte soit connue. L'interpellé refuse-t-il l'échange, il paye un jeton, à moins qu'il n'ait en main une des cartes privilégiées, c'est-à-dire donnant le droit de résister aux demandes d'échange.

Quelles sont donc les cartes qui confèrent cet heureux privilége ?

Mais d'abord sachez que la valeur des cartes dépend du rang qu'elles occupent dans le jeu, et que ce rang est indiqué, pour les quinze plus fortes, par un chiffre romain imprimé sur les cartes, en très-gros caractère, pour celles qui n'ont ni images, ni légendes, c'est-à-dire, les nos I à X ; ils sont d'une dimension moindre pour les cartes numérotées XI à XV, ces dernières distinguées en outre par une image et une légende. Ce sont ces cinq cartes qui emportent, comme étant les plus élevées, le droit de se soustraire à l'échange.

Quant aux quatre autres cartes complétant le nombre de dix-neuf dont se compose la totalité du jeu, elles sont au-dessous des quinze dont nous venons de parler, et elles ne portent pas de numéros, mais leur rang est indiqué par un mot désignant le sujet qu'elles représentent. Ainsi au-dessous du n° 1 se trouve le zéro, gros zéro dans lequel se lit le mot *nulla ;* au-dessous du zéro, en valeur, un seau avec ces mots : *secchia manco di nulla* (le seau moindre que le zéro) ; enfin la dernière de toutes est une grosse tête fort laide : *mascherone manco di secchia* (le gros masque moindre que le seau).

Si donc, partant de la plus basse carte, nous nous élevons jusqu'à la plus importante, nous avons : le masque, le seau, le zéro, les nos I, II, III, IIII, V, VI, VII, VIII, VIIII, X, puis le XI, une hôtellerie, avec la légende : *fermate vi alquanto* (arrêtez-vous un peu) — XII, un chat tenant dans sa gueule une souris : *gnau* — XIII, un cheval se cabrant : *Salta* (sautez) — XIIII, un homme tenant un bouquet et ayant une grosse culotte bouffante : *hai pigliato Bragon ?* (avez-vous pris Bragon ? la grosse culotte), et au sommet de cette série, un oiseau couronné : *cucù*, le coucou, n° XV. C'est celui-ci qui est le roi du jeu.

Il y a encore le fou *matto*, il n'a pas de place dans les rangs, mais c'est un semi-privilégié comme on le verra bientôt.

On se tromperait si l'on croyait que ces singulières légendes soient

sans but, ce sont des memento sur ce que doit faire celui à qui échoient les cartes qui les portent.

Ainsi l'hôtellerie est dans votre main et votre voisin vous demande l'échange, vous lui répondez : *fermate vi alquanto* (arrêtez-vous un peu), il insiste, et, sans vous montrer sa carte, il réplique : *mais si j'ai le zéro payerez-vous pour moi?* Sans doute, répondez-vous pour garder votre carte. Après cette convention, si le tour fini et les cartes découvertes, il se trouve qu'il ait réellement le zéro et que ce zéro soit la carte perdante, alors c'est à vous à payer pour lui ; mais s'il n'a pas eu la précaution de faire avec vous cette convention, la perte lui reste.

J'ai le *chat* et mon voisin me propose un échange, je réponds *gnau* (miaou), il met un jeton au panier et garde sa carte avec ses mauvaises chances.

Est-ce le cheval que j'ai reçu? je réponds *salta* (saute) au demandeur qui est obligé de se contenter de sa carte comme le précédent.

Pour le *bragon* (la grosse culotte) la réponse est celle-ci : *hai pigliato Bragon?* avez-vous pris Bragon? et le pauvre voisin garde aussi sa carte à ses risques et périls, non toutefois sans avoir d'abord mis un jeton au panier.

Enfin le coucou est le roi du jeu ; il se fait connaître par la réponse *coucou,* mais en sa qualité de roi il doit être généreux, et s'il laisse au demandeur la carte qui effraye celui-ci, en revanche il le tient quitte de l'amende du jeton.

Quant au fou, voici la singulière loi qui le régit. S'il n'y en a qu'un sur table, celui qui l'a payera un jeton au panier ; si les deux s'y trouvent, les deux propriétaires, au lieu de payer prélèveront au contraire chacun un jeton[1] sur le panier.

F. Différences de l'édition des naïbis de 1470 avec celle de 1485.

Nous avons promis d'offrir les moyens de distinguer l'une de l'autre les deux éditions des naïbis. Ce travail est l'exécution de cet engagement.

1. Pour comprendre ceci il faut se souvenir que chaque joueur n'a qu'une carte à chaque tour, et que l'on ne joue jamais qu'avec deux jeux de 19 cartes réunies en un seul talon, ce qui porte en réalité à 38 le nombre des cartes à jouer.

Avant tout, nous conseillons d'avoir sous les yeux les fac-simile de l'édition de 1470, ils se trouvent dans l'ouvrage publié par la Société des Bibliophiles français et intitulé : jeux de cartes tarots et cartes numérales du quatorzième au dix-huitième siècle, représentés en 100 planches d'après les originaux. *Paris, Crapelet,* 1844, in-4.

Dans les observations qui vont suivre c'est au côté droit ou gauche du personnage que nous nous rapporterons uniquement, chaque personnage ayant toujours une droite et une gauche visibles.

Tous les personnages qui sont tournés à droite dans l'édition de 1470 le sont à gauche dans celle de 1485, et *vice versa.*

Deux sujets sont d'un dessin absolument différent dans les deux éditions, ce sont :

Le n° 7. *Le roi,* représenté de face dans 1470 avec un diadème à fleurons — dans 1485, il est de trois quarts à droite, avec un manteau agrafé sur l'épaule droite et couvrant son épaule gauche : sa couronne est à pointes comme les couronnes italiennes.

Le n° 25. *L'arithmétique,* c'est dans 1470 une femme âgée, la tête couverte d'un béguin, comptant de l'argent de la main droite dans sa main gauche. — 1485, femme également âgée, vêtue de même, mais la main droite sur sa ceinture, et de sa main gauche qu'elle tient élevée à la hauteur de sa tête elle présente une tablette sur laquelle on lit les chiffres arabes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 et la date 1485.

Les figures dont les éditions sont plus difficiles à distinguer sont celles qui sont vues de face.

N° 10. *Papa.* 1470. Le dossier de sa chaire a de chaque côté une double tête de chien sculptée. — 1485, la chaire n'a qu'une tête de chien simple et le tapis de pied est quadrillé avec des carreaux plus ornés.

N° 13. *Terpsichore.* 1470. Trois étoiles sur sa tête, le luth à cinq cordes, la robe relevée sous le luth, dont le manche sort moins de la ligne du corps, le cercle à droite sur la terre. — 1485, la tête presque

des trois quarts à droite, le luth n'a que quatre cordes, le manche est plus long, le cercle est à gauche.

N° 14. *Erato.* Même position de profil aux deux gravures, la seule différence presque insensible est que le tambour de basque est tenu plus éloigné du corps à 1485.

N° 20. *Apollo.* Même position, si ce n'est que dans 1470, le manteau est relevé du côté droit et laisse voir le genou droit, dans 1485 c'est le genou gauche qui est nu. Le miroir est aussi légèrement différeut ; dans 1470 il est plus simple, il est plus orné dans 1485 et se termine par un manche formant anneau.

N° 23. *Rhetorica.* Toutes les deux dans la même position de face, mais 1470 relève avec sa main gauche le pan droit de son manteau et 1485 relève avec sa main gauche le pan gauche, de plus les deux petits génies qui sonnent de la trompette aux pieds de la Rhétorique sont placés en sens contraire, celui qui a sa trompette abaissée vers la terre est à la gauche dans 1485, et celui qui l'a élevée vers le ciel est à sa droite et *vice versa.*

N° 37. *Justicia.* 1470. Tête de face. — 1485, tête de trois quarts à gauche.

N° 45. *Marte.* 1470. Casque terminé en pointe, épée à deux tranchants et tenue plus obliquement, la poignée appuyée sur la cuisse droite qui se dirige un peu vers le côté gauche, la main gauche est placée sur la cuisse gauche mais du côté du dos. — 1485, casque figurant une tête d'animal ailé, épée plus verticale, la poignée placée sur le pli de la cuisse droite, la main gauche sur la cuirasse du côté gauche. Le char est plus orné.

46. *Jupiter.* 1470. Soulève de sa main gauche le pan droit de son manteau. Son aigle qui est au-dessus de lui est tourné vers sa gauche. — 1485, ne soulève pas son manteau. Son aigle est tourné vers sa droite, les hommes morts à ses pieds sont couchés en sens contraire dans les deux éditions, ceux de droite sont à gauche et *vice versa.*

50. *La prima causa.* C'est dans l'une et dans l'autre éditicn, le même dessin, une série de cercles concentriques représentant le système du monde d'après Ptolémée. La seule différence qui distingue les deux

gravures c'est que celle de 1485 a en bas les deux attributs de saint Mathieu et de saint Marc (l'homme et le bœuf ailés).

A ces numéros nous ajouterons :

N° 5. *Zintilomo*. 1470. Est coiffé d'une toque à fond bombé, le pouce de sa main droite est dans sa ceinture, les autres doigts sont restés par-dessus. — 1485, coiffé d'un bonnet à fond plat, il tient dans sa main droite le petit bâton destiné à corriger son oiseau de proie. Son valet de limier a un couteau de chasse pendu à sa ceinture du côté droit.

N° 6. *Chavalier*. 1470. Toque à fond rond, main gauche sur le pommeau de son poignard, main droite sur le fourreau. Son écuyer porte l'épée de son patron sous le bras droit, et il est chaussé de souliers à la poulaine. — 1485, le chevalier est coiffé d'une toque à fond plat, la main droite sur le pommeau de son poignard, de sa main gauche il le tient par le fourreau, l'écuyer est coiffé d'une toque ronde et porte sous son bras gauche la longue épée du maître.

28. *Philosofia*. Dans les deux gravures la philosophie est représentée armée dans la main droite d'un dard de toute la hauteur du personnage et dans la gauche elle a un bouclier (targon) de forme allongée présentant dans le milieu une tête de méduse sculptée, seulement dans 1470 la philosophie a le visage de trois quarts à gauche et elle marche vers sa droite, et dans 1485 elle a le visage tourné de trois quarts à droite.

33. *Cosmico*. Dans les deux gravures ce personnage est de face. Le cosmico de 1470 tient le globe du monde sur sa main droite et replie sur son estomac sa main gauche, celui de 1485 a le globe sur la main gauche et sa droite est appuyée sur sa hanche droite.

36. *Forteza*. Les deux Forces sont dans la même position, toutes deux de profil à gauche, mais la Force de 1470 est coiffée d'un casque figurant une tête de lion, elle soutient une colonne brisée dont le chapiteau représente un vase et qui n'est pas si haute que le front de la Force, sa cuirasse et sa masse d'armes sont d'un dessin différent de celui de 1485 et elle a derrière elle un lion. — Le graveur de 1485 a coiffé sa Force d'un casque dont la visière est relevée et que dépasse en hauteur la colonne brisée que soutient la Force, le lion n'est plus der-

rière la Force, il est devant elle à droite entre ses pieds et le bas de la colonne.

38. *Charita*. 1470 et 1485, dessins analogues, même position de trois quarts à droite, mais quand daus 1470 le pélican est à droite dessous la bourse qui répand de l'argent, il est à gauche dans 1485.

40. *Fede*. 1470. Tête de trois quarts à droite, chien à gauche. — 1485, tête de trois quarts à gauche, chien à droite, de plus la croix est tenue de la main gauche presque à bras tendu et assez éloignée du corps, tandis qu'à 1470 la main gauche soutient en même temps et le pan droit du manteau et la croix plus rapprochée du corps.

Figures qui prouvent que les graveurs ne se sont pas copiés servilement.

N° 3. *Artexan*. 1470. L'atelier a un plafond plat, et l'artisan a sa forge à sa droite. — 1485, l'atelier est à plafond cintré, la forge est à la gauche de l'artisan.

N° 11. *Caliope*. La vasque où tombe l'eau qui coule du rocher est en pierre dans 1470 ; — dans 1485 elle repose sur un pied plus ouvragé et qui semble être en fer forgé.

N° 21. *Grammatica*. 1470. Tient dans sa main droite une lime qu'elle montre et dans sa gauche un vase à la hauteur de sa ceinture. — 1485, la lime est tenue aussi à sa main droite, mais près de son corps, et elle montre de sa main gauche un vase délicatement ciselé.

N° 27. *Poesia*. 1470. La fontaine est en pierre et d'un dessin assez lourd. — 1485, la fontaine est en fer soigneusement ciselé, d'un dessin élégant et qui se termine par un vase léger entouré de deux dauphins.

N° 29. *Astrologie*. 1470. Sa baguette est tournée vers la terre, l'astrologie tient de sa main gauche un volume dont on n'aperçoit que la tranche. — 1485, sa baguette est dirigée en hauteur et l'astrologie tient son livre de la main gauche, on en voit le plat tout entier.

Ces cinq dessins sont en outre en sens contraire dans les deux éditions, il en est de même des suivants.

1 Misero — 2 Famcio. — 4 Merchadante — 7 Doxe — 9 Imperator.
(Le manteau du doge a une pèlerine à 1485.)

11 Caliope — 12 Urania — 15 Polimnia — 16 Talia — 17 Melpomene — 18 Euterpe — 19 Clio.

21 Grammatica — 22 Loica — 24 Geometria — 26 Musicha — 27 Poesia — 29 Astrologia (dans l'édition de 1470 cette science porte par erreur le n° 39) — 40 Theologia.

31 Iliaco — 32 Chronico — 34 Temperancia — 35 Prudencia — 39 Speranza.

41 Luna — 42 Mercurio — 43 Vénus — 44 Sol — 47 Saturno — 48 Octava spera — 49 Primo mobile.

On a en outre pour distinguer l'édition de 1485 la remarque que la première dizaine porte par erreur dans 1485 la lettre S au lieu de la lettre E que la même dizaine porte régulièrement dans la gravure de 1470.

G. Décret des magistrats de Venise.

Dans le registre des anciens peintres vénitiens, chap. xxxviii, on lit: MCCCCXLI au xi octobre: Conciosiachè carte e mestier delle carte e figure stampide che se fanno in Venezia è venudo a total deffection e questo sia per la gran quantità de carte da zugar, figure depente stampide, lequal vien fatte defuora de Venezia, alla qual cosa è da metter remedio, che i diti maestri i quali sono assai in famegia abbiano piu presto utilitade che i forestieri. Sia ordenado e statuido come anchora i diti maestri ne ha suplicado che damò in avanti non possa vegnir over esser condutto in questa terra alcun lavorerio dela predicta arte, sia stampido, o depento in tela o in carta come sono Anchone e carte da zugar e cadaun altro lavorerio de la so arte fatto a penelo e stampido sotto pena di perdere i lavori condutti e liv. XXX e sol. xii, p. b. della qual pena pecuniaria un terzo sia del Comun, un terzo de' signori giustizieri vecchi, ai quali questo sia comesso e un terzo sia dell' accusador. (Cicognara Memorie, pag. 236 et 237.)

TABLE ALPHABÉTIQUE DES OUVRAGES

ET DES PERSONNAGES CITÉS.

TABLE ANALYTIQUE DES MATIÈRES.

10242 — Imprimerie générale de Ch. Lahure, rue de Fleurus, 9, à Paris.

ORIGINE

DES

CARTES A JOUER

PAR R. MERLIN

ALBUM

(Ne se vend pas séparément du texte.)

PARIS

1869

MESURES DES NAÏBIS ET TAROTS PEINTS DU XV[e] SIÈCLE

D'APRÈS LESQUELS EST ÉTABLIE NOTRE OPINION SUR L'ORIGINE

DES CARTES A JOUER

	Hauteur.		Largeur.	
	pouces.	lignes.	pouces.	lignes.
1° Naïbis des deux éditions (n° 1 à 6).........	6	9	3	7
2° Cartes du musée Correr à Venise (n° 8)......	6	3	3	3
3° Jeu des passions, gravé sur bois et imprimé à Venise (n° 28)...................	6	3	3	3
4° Tarots peints de la Bibliothèque impériale, dits Cartes de Charles VI (n° 10)...........	6	10	3	3
5° Tarots peints de la comtesse Aurélia Visconti Gonzaga, à Milan (n° 11 a)............	6	7	3	3
6° Tarots du cabinet Durazzo, à Gênes (n° 11 b)..	6	10	3	3
7° Cartes allemandes peintes (à sujets d'animaux) du cabinet royal de Stuttgart (n[os] 60 et 61). .	7	0	4	5

REMARQUE : Les belles Cartes peintes de la collection Lecarpentier (A) ne figurent pas dans ce tableau, parce qu'elles sont aux couleurs françaises et qu'elles sont les premières de petite dimension.

Imprimerie générale de Ch. Lahure, rue de Fleurus, 9, à Paris.

AVIS AU RELIEUR

Ne pas chercher la planche n° 58; elle n'existe pas, elle a été numérotée 59 par erreur.

Italie 1. *Naibis instructifs, gravure de 1485. N°s 1 à 10.*

1

MISERO I — FAMEIO II — ARTIXAN III — MERCHADANTE IIII — ZINTILOMO V

CHAVALIER VI — DOXE VII — RE VIII — IMPERATOR VIIII — PAPA X

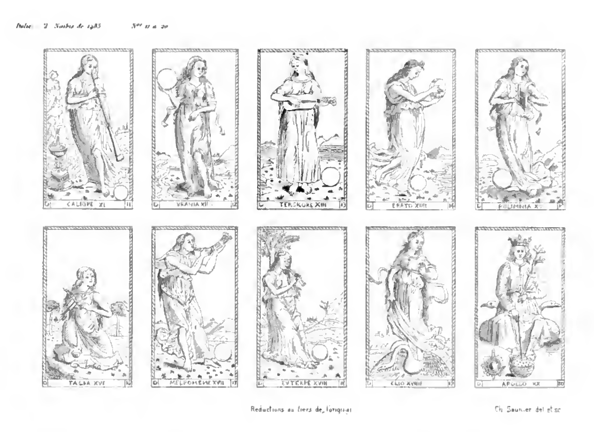
Réductions au tiers de l'original

Ch. Saunier del et

Paris Imp. Bolle, rue Cassette, 8



Italie. 2. Naibis de 1485. Nos 11 à 20



Reductions au tiers de l'original

Ch. Saunier del. et sc.

Italie. 3 Naibis de 1485 — Nos 21 à 30





Italie 4 *Naibis de 1485.* *Nos 31 à 40*

4




NAPOLI

A LVNA XXXXI 41

A MERCVRIO XXXXII 42

A VENVS XXXXIII 43

A SOL XXXXIIII 44

A MARTE XXXXV 45

A IVPITER XXXXVI 46

A SATVRNO XXXXVII 47

A OCTAVA SPERA XXXXVIII 48

A PRIMO MOBILE XXXXVIIII 49

A PRIMA CAVSA XXXXX 50



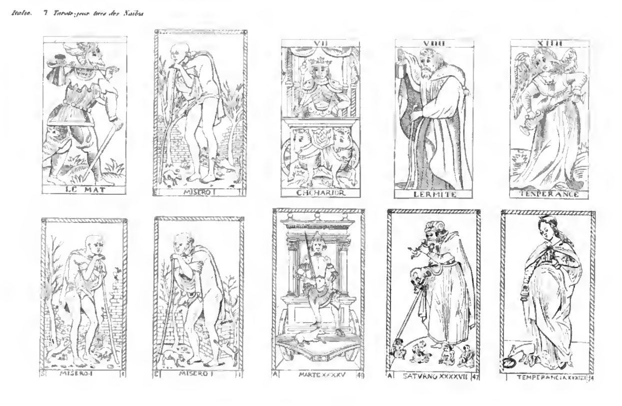
Italie 6 a Tarots-jeux tirés des Naibis

Italie 6 Naibis de 1470, dessins différents de ceux de 1485

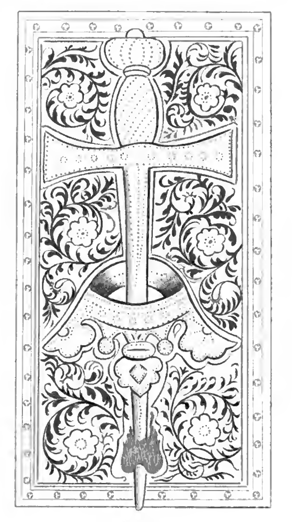




Italie. 7 Tarots-jeux tirés des Naibis 7



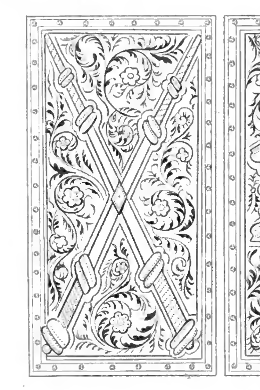




Grandeur de l'original


Biblioteca Nazionale V. E. III
NAPOLI

Italie 9 Tarots Italiens. *Musée Correr à Venise.*



Reduction



Réduction




11 a Tarots de la Ctesse Aurelia Visconti
11 b Tarots du Cabinet Durasse

Reduction


Biblioteca Nazionale
NAPOLI
V. E. III


XIIII
XVI
LE MONDE



Italie. 14 Minchiate de Florence. N°s 11 à 20

Musée Correr à Venise



XXI XXII XXIII XXIIII XXV

XXVI XXVII XXVIII XXVIIII XXX



Italie. 16 *Minchiate de Florence. N.os 31 à 35 et suite* *Musée Correr à Venise*

XXXI XXXII XXXIII XXXIIII XXXV

FAMA VOLA



Italie. 17 *Minchiate de Florence* *Figures des séries numérales.* *Musée Correr à Venise*



Italie 18. Minchiate de Florence. Figures des séries numérales. Musée Correr à Venise



Italie 19 Minchiate de Florence. Cartes numerales

Musee Correr a Venise



Italie 20 *Tarots Français* *N°s 1 à 11*






XII
LE PENDV
XIII
XIIII
TENPERANCE
XV
LE DIABLE
XVI
LA MAISON DIEV
XVII
LESTOILLE
XVIII
LA LVNE
XVIIII
LE SOLEIL
XX
LE IVGEMENT
XXI
LE MONDE
ROY DE COVPE
REYNE DE COVPE

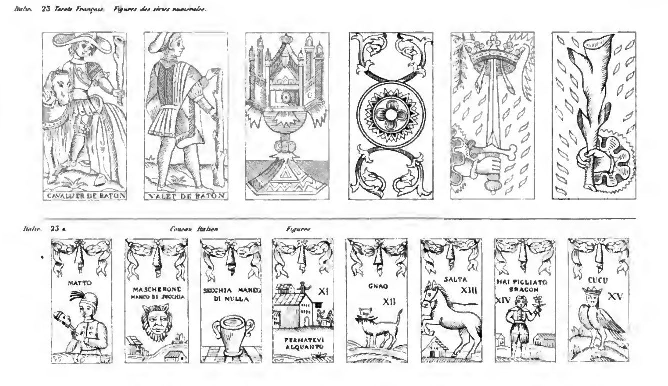

Biblioteca Nazionale V. E. III
NAPOLI

Italie. 22 Tarots Français. Figures des series numerales



Italie. 23 Tarots Français. Figures des séries numérales.

Italie. 23 a. Coucou Italien. Figures





Famille Italienne. 24 Gnau Danois

· 24

L P HOLMBLAD

FABRIK

KJOBENHAVN

O

I



Famille Italienne. 25 Cambio Suedois








Biblioteca Nazionale
NAPOLI
V. E. III

27 *Dessin Italo-Germanique.* *Augsbourg*





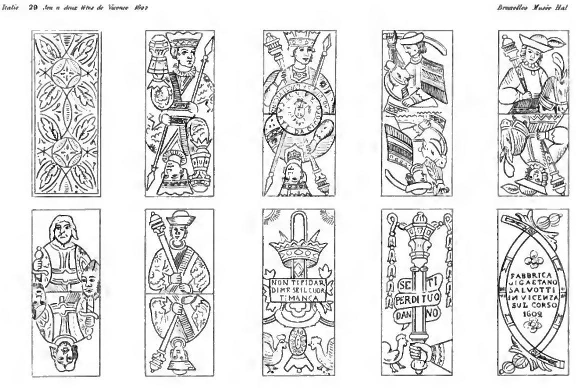




Réduction



Italie 29 Jeu à deux têtes de Vicence 1602 — Bruxelles Musée Hal





CARTES ESPAGNOLE



NOLES , Biblio. de ROUEN, (Partie superieure).

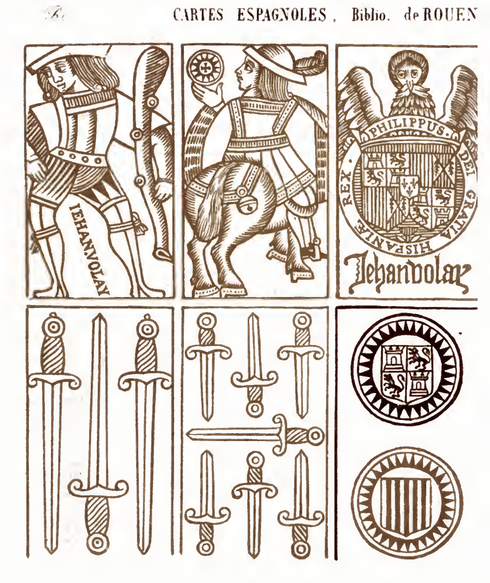


Fac simile p A Pilinski



B.

CARTES ESPAGNOLES, Biblio. de ROUEN



…OUEN. (Partie inferieure).




Biblioteca Naz.
NAPOLI

(t) *Cartes Hispano Françaises.* *Limoges.*





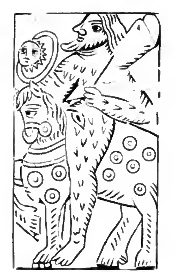
Cartes Hispano-Françaises

Limoges

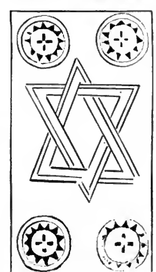










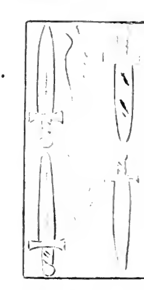


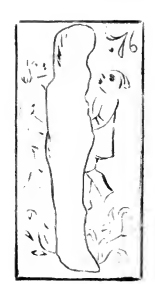

Biblioteca Nazionale
NAPOLI
V. E. III

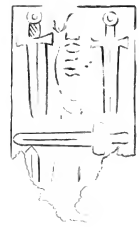
(F) Cartes Hispano-Françaises. Limoges







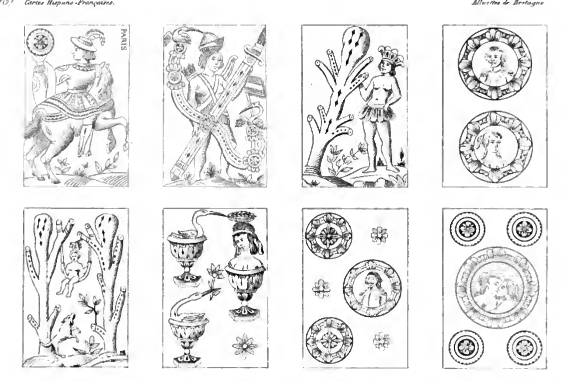

76







(76) Cartes Hispano-Françaises. — Alluettes de Bretagne





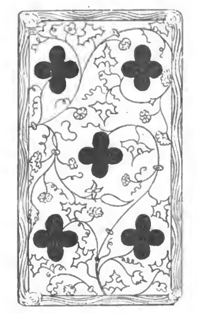
Quatrain ecrit au dos de la carte du Roi de cœur.

En cet jeu se vous plaist esbatre
Cestui prenez sans grã mercy
Encõtre ung qui scait moult batre
Je ne vueil armẽ que cecy

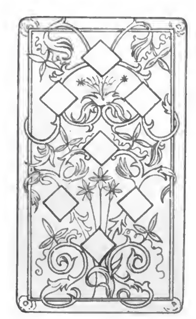












Fac-simile p A. Pilinski



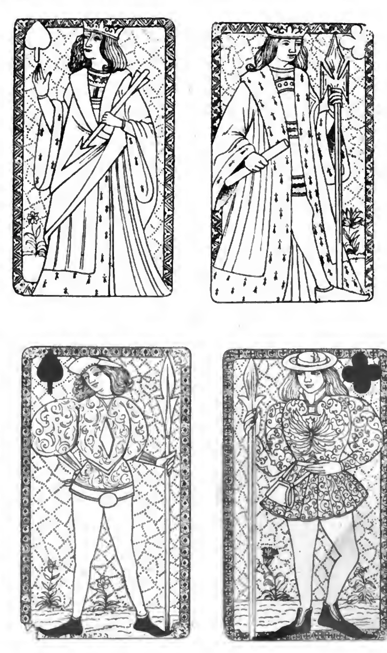
CARTES FRANÇAISES Peintes, XVme S

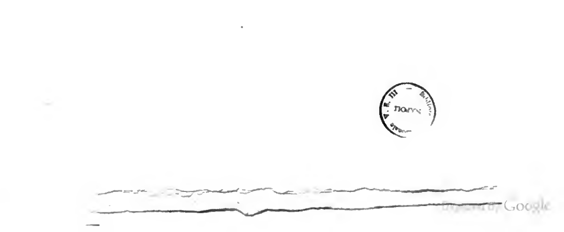




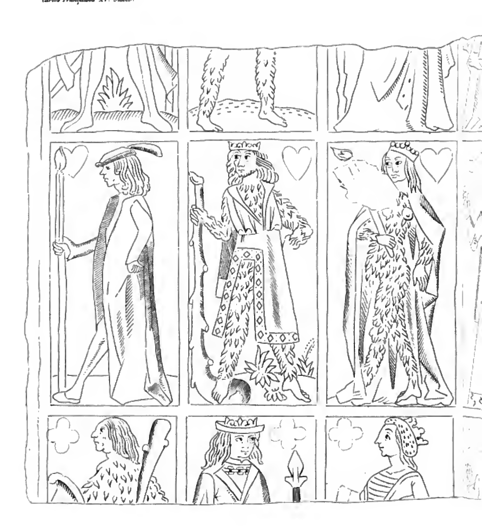




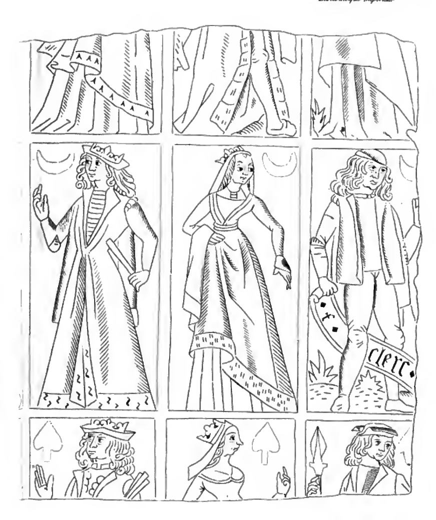




Cartes Françaises XVe Siècle.



Bibliothèque Impériale





e Cabinet de Mr VITAL-BERTHIN à Beaurepaire (Isère). (Partie Supérieure)




Biblioteca Nazionale V. E. III NAPOLI

(F.) CARTES FRANÇAISES XVme Siècle, *Cabinet de M.r Vital-Berthi.*





(Partie Inferieure)




(G.)
CARTES FRAN



CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle, Cabinet de Mr Vital-Berthin. à B.





…tion à Beaurepaire, (Isère) *(Partie supérieure)*


Nazionale
NAPOLI

CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle, Cabinet de Mr Vital-Bert.



la ferm, a Beaurepaire (Isère) [*Partie inferieure*]



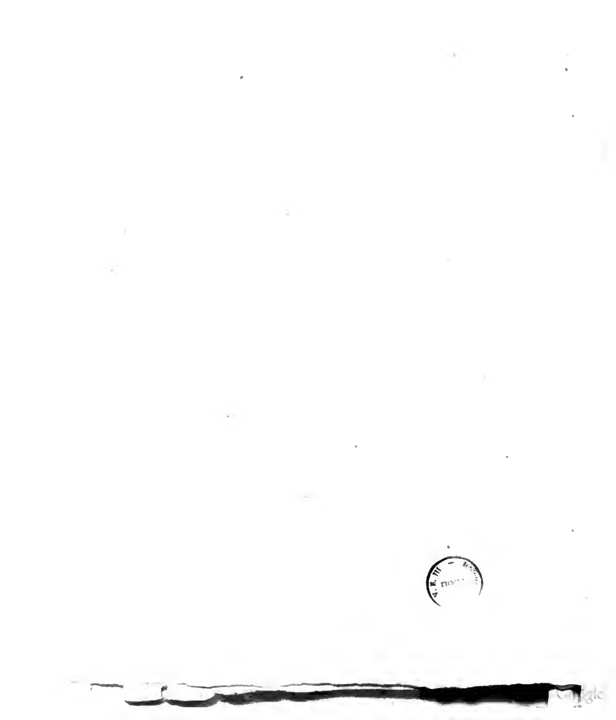






Siècle, (*Cabinet de Mr Vital-Berthin, à Beaurepaire. Isère*). (Partie supérieure.)





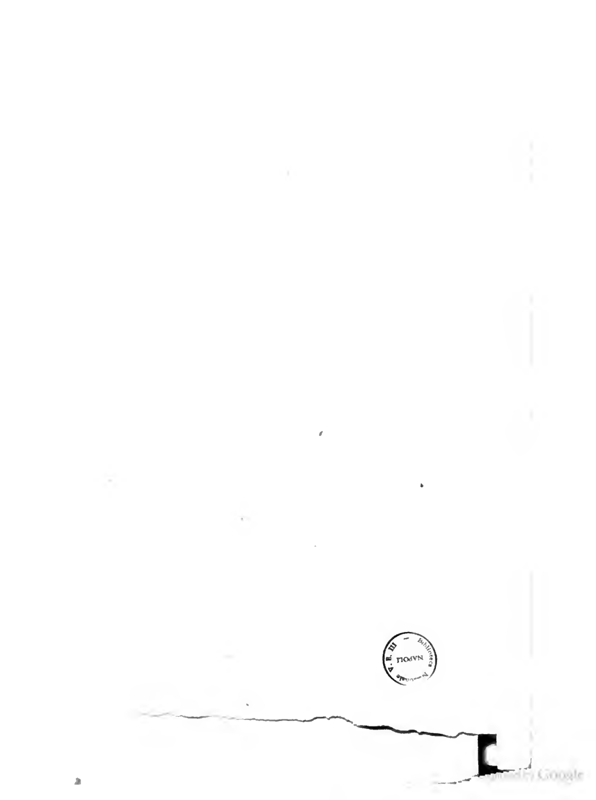
(66).

CARTES FRANÇAISES, XVe Siècle (Cabinet de M.r V...



Bertin, à Beaurepaire, frère (Partie inférieure).





Gr

CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle, Cabinet de Mr Vital-Be



à Beaurepaire,(Isère) *(Partie supérieure)*





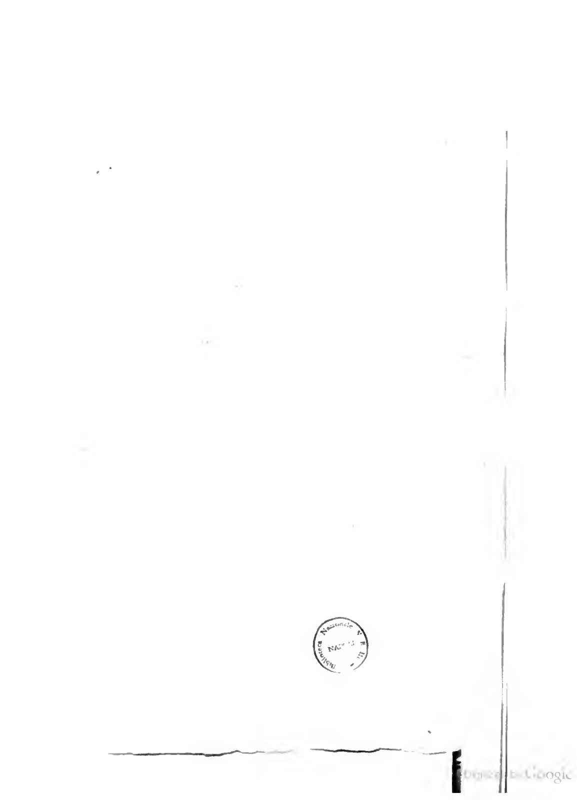


CARTES FRANÇAISES XVIme Siecle. Cabinet de M' Vital-Berthin

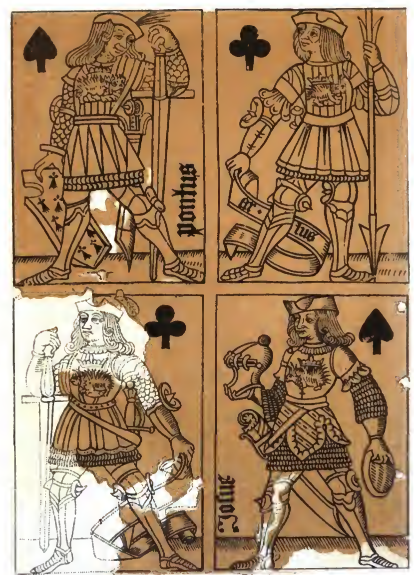


[illegible]parre (Isère), *(Partie inférieure)*.





(H).   CARTES FRANÇAISES XVIme Siè



Fac-simile p. A. Pilinski

, Collec.on de Mr de Fontenay à Autun. (Partie supérieure)





CARTES FRANÇAISES XVIme S

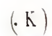


Fac-simile par A. Pilinski

le, Collec.on de M.r de Fontenay à Autun. *(Partie inférieure)*







CARTES FRANÇAISES, XVIe Siècle, Bibl: d

DIJON. (Partie supérieure.)



(L). CARTES FRANÇAISES, XVIe Siècle, Bibl: d



ON. (Partie inferieure.)





CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle, Cabinet de M^{r} VIT.



ERTHIN, à Beaurepaire (Isère). *Partie Supérieure*





CARTES FRANÇAISES XVIme Siecle, Cabinet de Mr VITAL



RTHIN, à Beaurepaire (Isère). *(Partie Inférieure)*



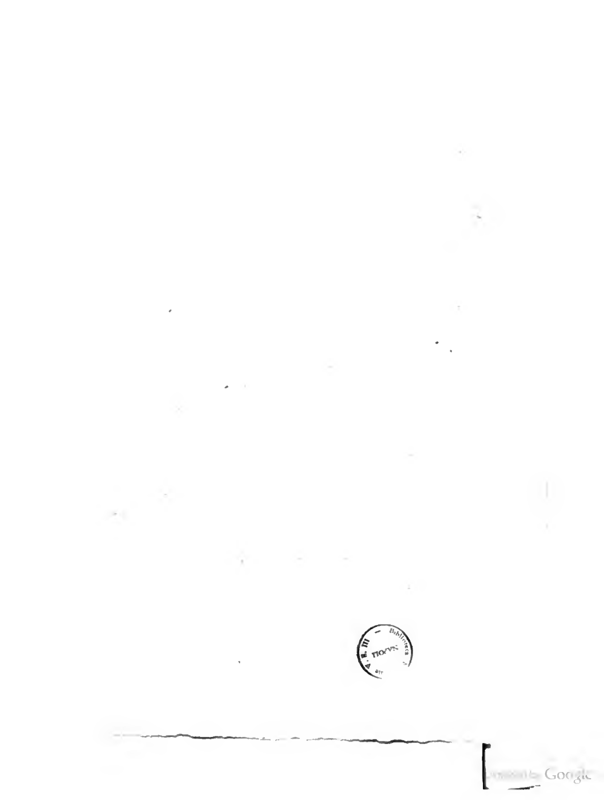


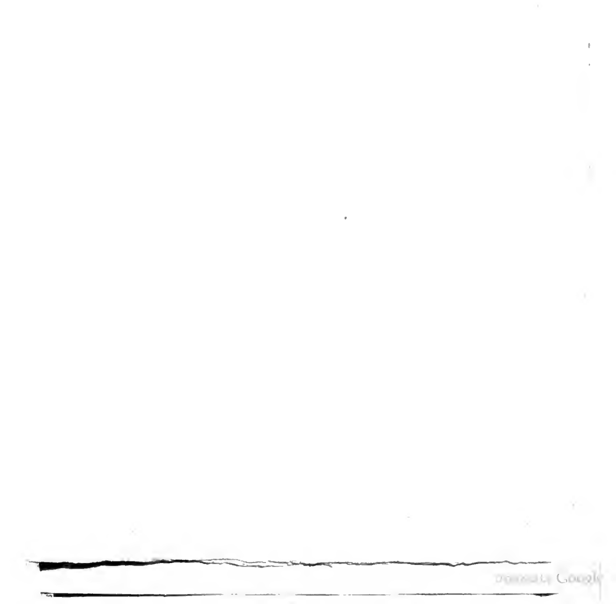
(N) CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle, Cabinet de M.r Vital-Bertin à Beaurepaire





e,(Isère)





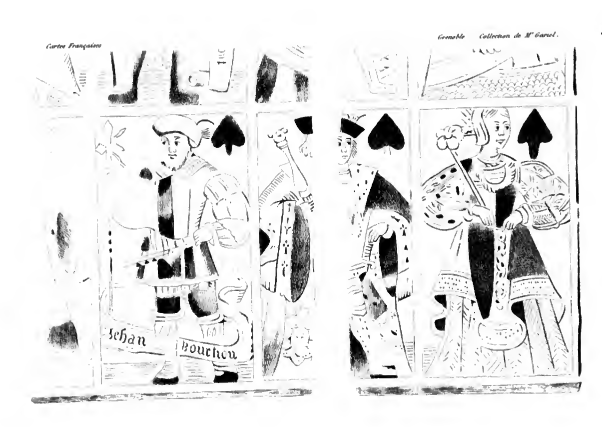
(N.) CARTES FRANÇAISES XVIme Siècle. Cabinet de Mr Vital-Bertin à Beaurep.



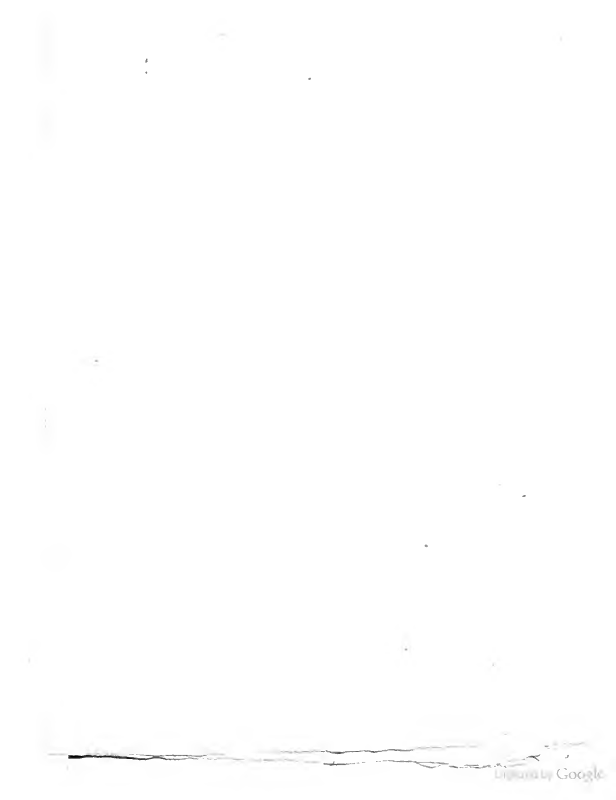
Beaurepre (Isère) [*Partie inferieure*].





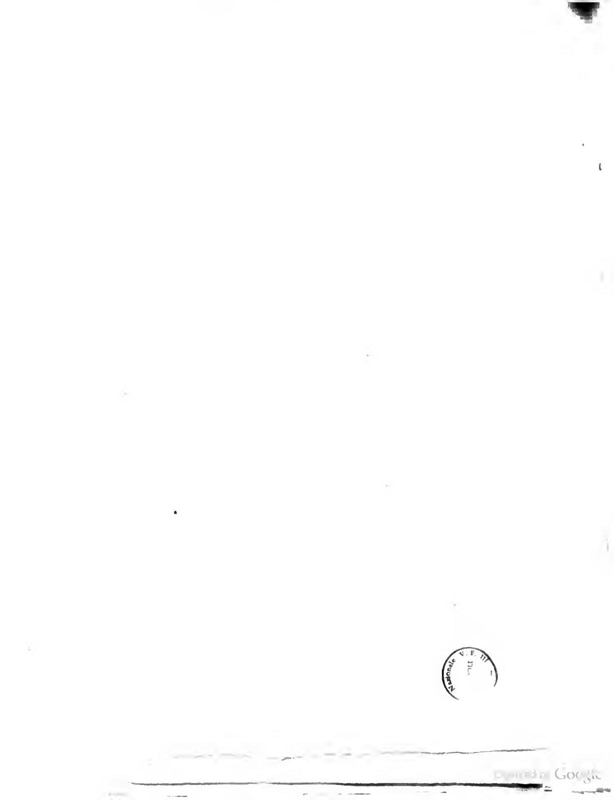

Cartes Françaises
Grenoble Collection de Mr Gariel.
Jehan
Bourthou







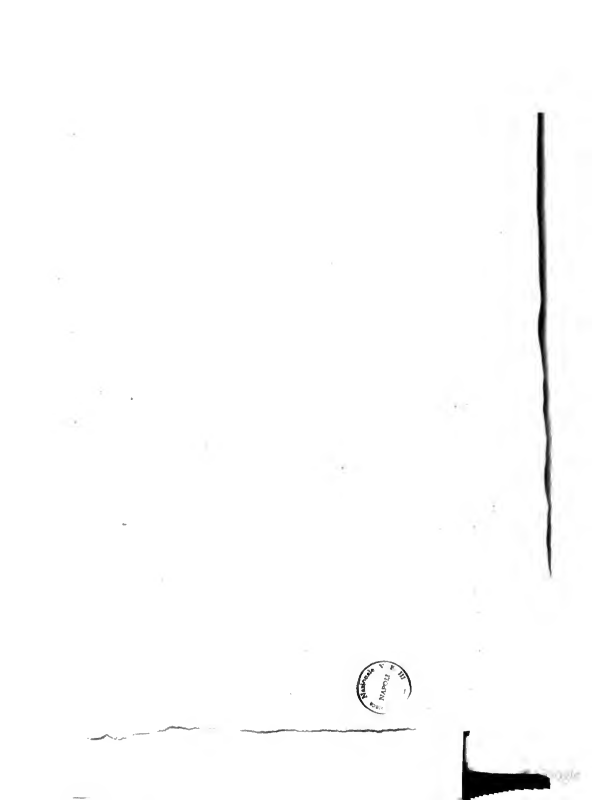






A. Pilinski & fils, del et Lith



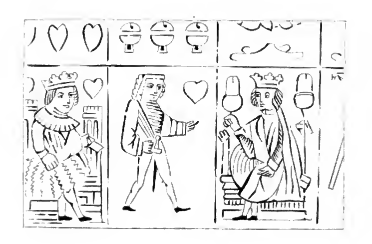

Nazionale V. E. III
NAPOLI

Cartes Allemandes — *Collection du Docteur Stuckeley*



Cartes Allemandes. *Chatto.*







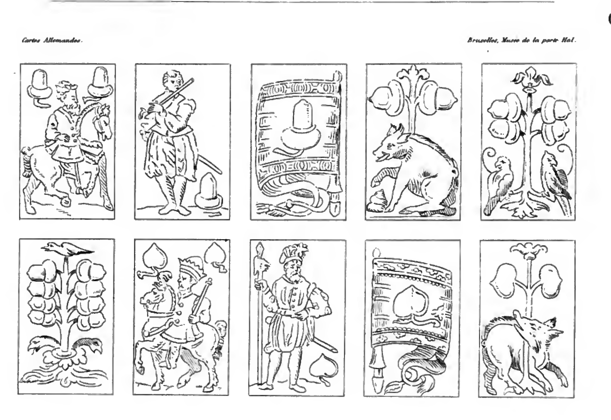
Cartes Allemandes

Bruxelles, Musée de la porte Hal.


V. E. III
NAPOLI
Nazionale
Biblioteca

Cartes Allemandes.

Bruxelles, Musée de la porte Hal.





Cartes Allemandes.

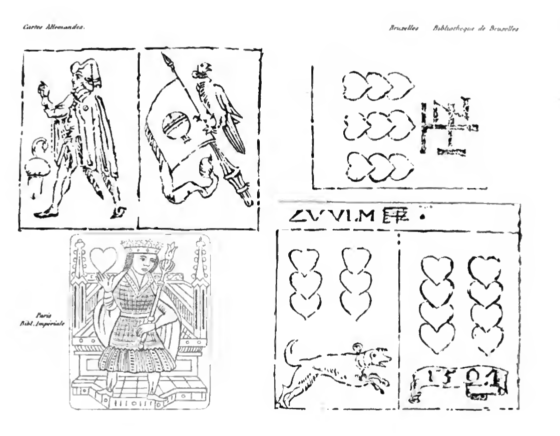
Bruxelles, Musée de la porte Hal.




Biblioteca Nazionale V. E. III
NAPOLI

Cartes Allemandes.

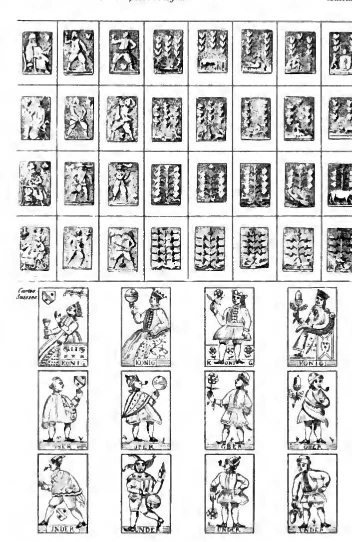
Bruxelles Bibliothèque de Bruxelles



Paris
Bibl. Impériale

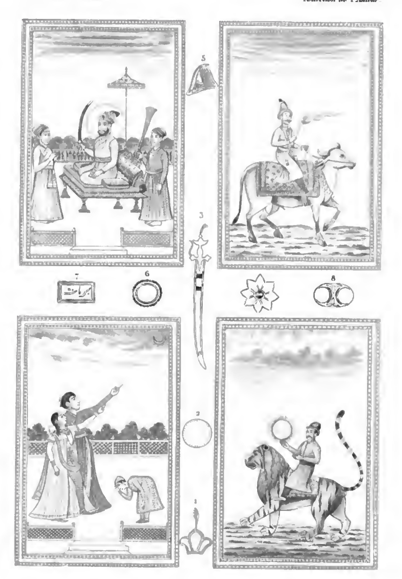


Cartes Allemandes *Jeu Lilliputien en Argent* *Collection de l'Auteur.*





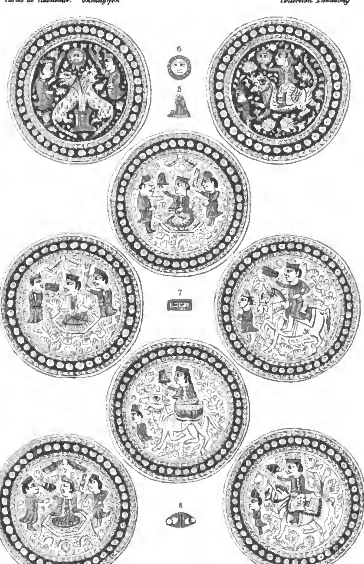
Cartes Persanes d'Ivoire. *Collection de l'Auteur.*





Cartes de Kachemir. Ghendgifeh. *Collection Lavanchy*




6
5
7
8





2

1

3

4




6
5
7
8



Cartes Persanes. As Nas. Collection de Mr de Gobineau.






ALLA PERLETTA V.A S. MARCO



